

Виртуальные радости

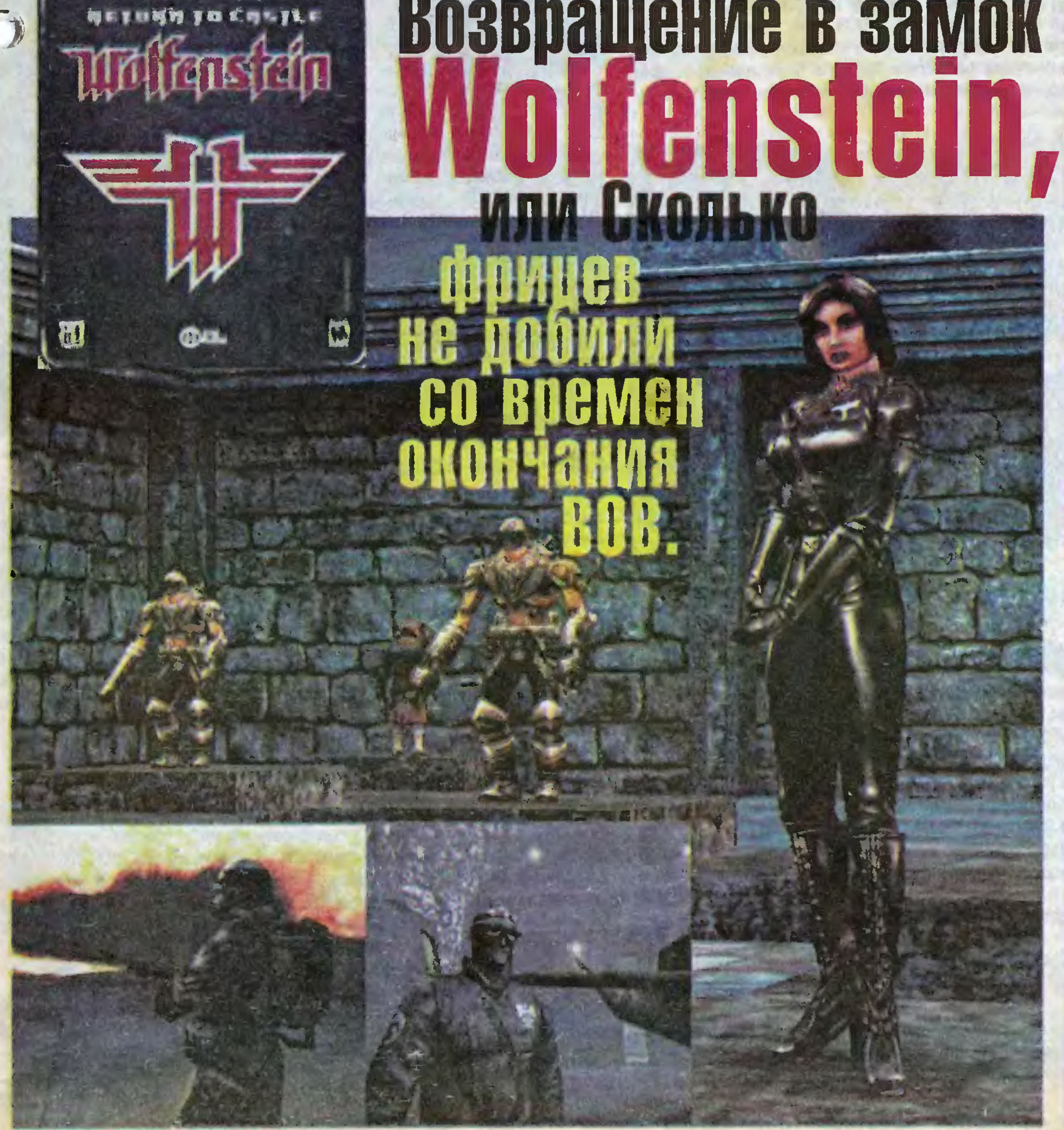
№ 9 (21)
сентябрь
2001 год

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestor.minsk.by



Игровой процесс займет минимум 80 часов.

Но это всего лишь минимум. То есть в это время не входят тотальный осмотр всех тайников, выполнение всех квестов (а их будет просто уйма) и вырезание всех монстров. После осмотра местности нас сразу же кидают на борьбу с местной фауной, которая расплодилась просто до неприличного количества: 200 штук...



Возвращение в замок Wolfenstein, или Сколько фрицев не добили со времен окончания ВОВ.



Казаки: последний довод королей

Продолжение исторической стратегии реального времени "Казаки: Европейские войны" по названием "Казаки: Последний Довод Королей" посвящено событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках.



Independence War II

И вот, в свет выходит долгожданное продолжение эпопеи, уже в обновленном виде, несмотря на то, что издатели уже не уделяют так много внимания этому жанру, как раньше...

Виртуальные войны на фоне реального терроризма

Выход стратегии World War III Black Gold задерживается в связи с терактами в США

Разработчики компьютерных игр по-разному реагируют на происшедшие недавно в США трагические события. Например, стратегический проект World War III: Black Gold задерживается — на фоне возможности настоящей войны разработчики не хотят выпускать игру о Третьей Мировой, происходящей на Ближнем Востоке из-за нефти. О задержке игры сообщил корреспондентам сайта VoodooExtreme источник из компании JoWood (ранее выход проекта был назначен на 24 сентября, новая дата пока не известна). Однако уже сейчас разработчики сообщили, что название игры будет сокращено до WW: Black Gold, соответственно, никакого упоминания о Третьей Мировой в игре больше не будет.

Red Alert 2 убрали с полок магазинов

Из пострадавших от атаки террористов игровых проектов можно выделить "близких родственников" Command&Conquer: Red Alert 2 и Yuri's Revenge. Большинство популярных торговых сетей на территории США и западной Европы решили убрать с игровых полок еще достаточно популярную стратегию Red Alert II. В этой стратегии реального времени игроку предстоит разрушить многие мировые мегаполисы, в числе которых есть и Нью-Йорк, что в свете последних событий выглядит, мягко говоря, двусмысленно. Более того, крупнейшая сеть супермаркетов Wal-Mart не только убрала последние копии Red Alert II, но и отказалась торговать официальным дополнением к ней Yuri's Revenge, которое так некстати вышло совсем недавно.

Компания Westwood в свою очередь решила изменить оформление коробки со своей стратегией Command & Conquer Red Alert 2. Раньше на коробке с игрой были изображены апокалиптические сюжеты разрушения американских городов, но в свете последних событий оформление коробки было заменено на более "политкорректное". Компания извещает всех покупателей Command & Conquer Red Alert 2 — они могут сдать игру и получить обратно Red Alert 2 в новой коробке. Несмотря на то, что компания Westwood не пострадала от самого теракта в Нью-Йорке, убытки, связанные с заменой коробок и неудачным стартом адд-она Yuri's Revenge, вполне могут перекрыть прибыль от продаж последнего. Да и для самой игровой серии Red Alert, похоже, настали "черные времена" — в свете конфликта США с рядом исламских государств тема виртуальной Третьей Мировой войны перестает быть актуальной.

Виртуальный Нью-Йорк без WTC

По сообщению сайта GameSpot, компания Microsoft приняла решение удалить разрушенные башни Всемирного Торгового Центра из своего авиасимулятора гражданских самолетов Microsoft Flight Simulator 2002. Этой информацией поделился с корреспондентами сайта GameSpot Мэтт Пилла, официальный представитель компании. Место, где некогда располагался Всемирный Торговый Центр, будет в обновленной версии игры превращено в площадь. Также было заявлено о скором выпуске патча, который прозведет соответствующие изменения в ранних версиях Microsoft Flight Simulator. Сама игра Microsoft Flight Simulator 2002 должна появиться в магазинах уже в середине октября.

Выход MGS2 под вопросом

Вслед за своими коллегами компания Konami объявила о переносе даты выхода американской версии Metal Gear Solid 2. Основные события игры развиваются в Нью-Йорке, что может произвести дурной эффект на западную аудиторию. Если американский вариант игры будет немного переделан, то японская версия останется без изменений. Напомним, что оригинальная дата выхода игры была назначена на 15 ноября этого года. Итак, многие издатели по всему миру задерживают выход игр, так или иначе связанных с темой терроризма и Ближним Востоком.

Дюна зовет

Компании Cryo Interactive и Widescreen Games объявили официальную дату выхода приключенческого 3D-экшена Frank Herbert's Dune для платформ PlayStation 2 и PC CD-ROM. Релиз состоится 23 ноября 2001 года.

Cryo Interactive выступит в роли европейского издателя, в то время как на территории Канады и Америки "Дюна" будет распространяться по дистрибьюторским сетям компании Dreamcatcher Games. Компании Acclaim достались продажи "Дюны" в Великобритании.

Frank Herbert's Dune представляет собой игру, жанр которой разработчики определяют следующим образом: две трети экшена и одна треть адвенчуры с видом от третьего лица. Нам предстоит выступить в роли одержимого местью Пола Атридеса, выжившего в результате кровавой бойни, организованной бароном Харконненом с помощью Императора. Вместе с Джессикой, наложницей герцога Атридеса, Пол находит убежище у гордых и независимых Фрименов, исконных жителей "спайсоносной" планеты Арракис. В конце концов Пол возглавит партизанскую войну Фрименов против Харконненов, чтобы принести своим спасителям свободу и процветание.

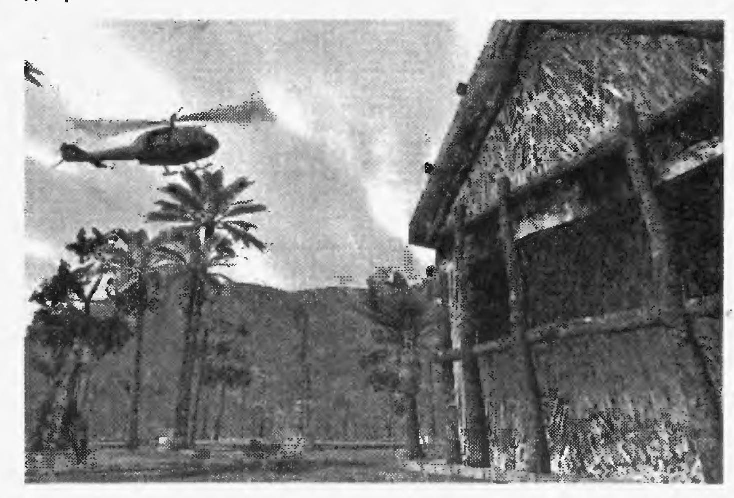
Кроме одиозной вселенной и симпатичной графики, разработчики приготовили для нас множество разнообразных миссий, начиная от стандартных "всех убью — один останусь" и заканчивая шпионскими вылазками в штаб врага и кинжальными поединками с охраной.

Анонсирован новый тактический экшен Call Sign: Charlie

Словацкая компания с неоднозначным названием Outsider Development анонсировала сегодня свой первый проект — Call Sign: Charlie. Это трехмерный тактический экшен, рассказывающий о событиях войны во Вьетнаме (1964-1975 гг.). Игрок получает в свое распоряжение команду спецназовцев из отряда "Зеленых беретов". Используя вооружение и технику тех времен, вам необходимо выполнить ряд сверхсекретных миссий в тылу врага, опираясь в первую очередь на стратегическое мышление и тактические уловки.



Игра находится на самой ранней стадии разработки, поэтому никаких подробностей об игровом процессе девелоперы пока не оглашают. Как сообщает представитель Outsider Development, Charlie будет готова не раньше второго квартала 2003 года, и пока не подписан контракт с издателем. Однако уже есть сведения о движке игры. Call Sign: Charlie рассчитана на использование всех возможностей GeForce 3, более того, на ранних версиях GeForce игра просто не будет работать!



ECTS 2001: Победители

На выставке ECTS 2001, проходящей в лондонском выставочном центре ExCeL, были объявлены победители — фирмы, продукты и игры. Они ежегодно выбираются участниками выставки и игроками по всему миру. Итак, сначала идет список наград, выданных по результатам голосования на сайте ECTS:

Консоль года: **PlayStation 2** (Sony)
Лучшая инновация для PC: **GeForce 3** от NVIDIA
Лучшая видеоигра года: **Gran Turismo 3** (Sony)
Лучшая PC-игра года: **Max Payne** (Take Two)
Издатель года: **Ubi Soft**

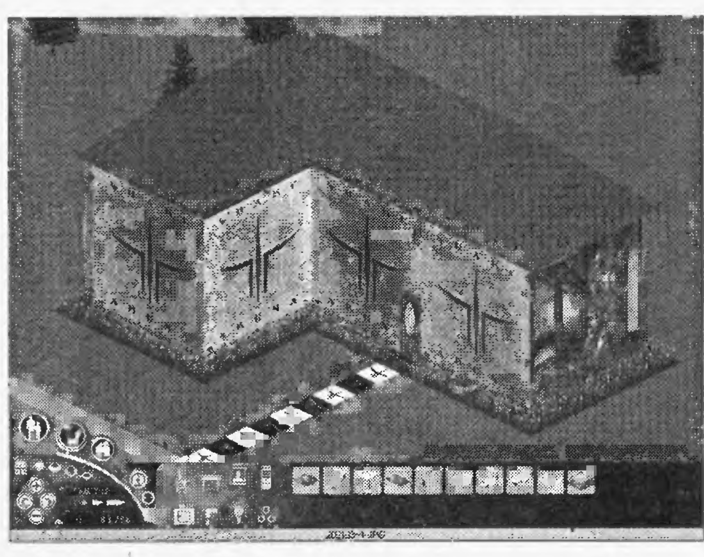
Далее мы видим победителей в номинации "Лучшие игры выставки" по результатам опроса журналистов крупнейших европейских изданий:

Абсолютное число голосов: **Denki Blocks** — Game Boy Advance (Rage)
Лучшая PC-игра выставки: **Project Nomads** (CDV)
Лучшая видеоигра выставки: **Universal Studios** — Game Cube (Kemco)
Лучшая игра выставки для мобильных устройств: **Denki Blocks** — Game Boy Advance (Rage)
Лучшая многопользовательская игра выставки: **Anarchy Online** (Funcom)

Абсолютными победителями, удостоившимися 10 "звезд" от крупнейших европейских изданий и их читателей, стали: **Black and White** и **Gran Turismo 3**.

Q3 жив! Хотя бы в сердцах игроков...

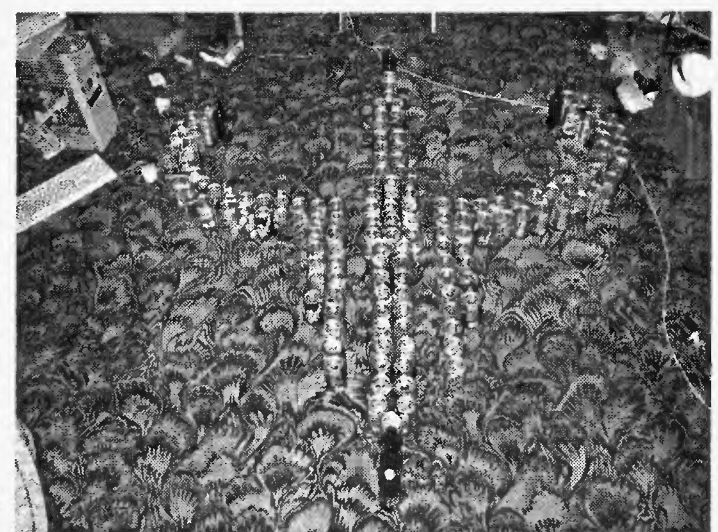
Кто бы что ни говорил, но Quake III Arena продолжает будоражить умы игроков. Причем настолько, что они стараются привнести атмосферу Q3 в другие игры. Взять, к примеру, The Sims — мир и спокойствие, пока в него не начинают играть квакеры. Вот оно, суровое жилище матерого квакера.



Черный железный конь с логотипом id Software и ярко светящимся знаком Quake 3 должен навевать священный ужас на гонщиков в Nascar Racing 4.



Ну, а здесь сразу чувствуется просто-таки армейская смекалка: зачем выкидывать пустые банки и бутылки, если из них можно составить такую превосходную композицию? И себе приятно, и мусор лишний раз не надо выносить:).



Спилберг предпочитает Unreal

Технология Unreal уже использовалась в лабораториях НАСА для воссоздания макета международной станции, французскими искусствоведами для воплощения памятников архитектуры и вот, наконец, популярная технология понравилась самому Стивену Спилбергу. По словам именитого режиссера, он использовал движок Unreal Tournament для планирования сцен своего последнего фильма — A.I. Воссоздав гигантский город в предварительном варианте, он давал указания профессиональным аниматорам, которые моделировали потрясающие сцены на мощных силиконовых станциях. По словам ассистентов Спилберга, он очень любит компьютерные игры и часто участвует в многопользовательских сражениях на просторах сети.

Смотри и учись

В Сети появился сайт, собравший более сотни записей игр из Starcraft: Brood War с так называемыми gosu-player (проще говоря — "отцы"). От других сайтов подобной тематики страничку GOSU REPLAYS (http://www.azeroth.ru:8101/replays3.shtml) отличает подбор материала — сюда попадают только избранные записи самых интересных в тактическом плане матчей. В базе реплеев сайта игры таких "монстров" Старкрафт как Grrrr..., [GG69]NTT, Slayers_`Boxer`, [GG99] Slayer, SuperCondomUser, IntoTheRain, (orky)Asmodey, Eon~McNasty и многих других. Все реплеи снабжены описаниями, и многие записи действительно очень полезны для повышения мастерства в Starcraft: Brood War.



По материалам DTF.ru, RGW.ru

Арена

Сегодня ваши стихи можно не только читать, но и петь, главное мелодию подходящую подобрать:). Рубрика вновь пестрит описаниями ваших сражений. К полюбившимся старожилам — Star Craft`у и Quake`у — присоединился и очень серьезный Сэм (и стихи не менее серьезны и прямо-таки драматичны). Ну, мне, в общем-то, понравилось, а вам?

Quake 1

Песенку эту я сварганил на досуге не без помощи Dentist`a. Песня посвящена незаслуженно забытой Quake 1.

Третьи сутки в пути...
Мне бы рокет найти;
Ведь лимит есть лимит:
Время быстро бежит.

Припев:
Напишите мне чит-код,
Нет его дороже для бойцов;
Напишите мне пару слов:
Impulse 9 и, конечно, God!

[illegible] на рассвете вперед
Идет орда ламеров;
Идет к нэйлгану она,
А, может, рокет найдет;
Тогда я выйду вперед,
Нажму свой верный курок...
— "Пришла и ваша пора,
Ламера!"

Мне б аптечку достать,
Чтоб от ран не стонать...
Но вперед и вперед
Меня рокет зовет.

Припев.

Я лежу на земле,
Весь в холодной пыли...
Ламера тут прошли,
И мой рокет нашли!

Припев.

Игорь aka L@mer

Вечная война

Часть 1
База
Дана мне база и четыре работяги,
Три веспин газа и куча минералов.
Пустил я работяг таскать на базу минералы;
Построил одного еще и им пошел в разведку.
Я с двух сторон водой был окружен и только один выход вел куда-то.
К тому же снизу был прижат к концу я карты.
Построил я бараки и ресурсное депо
И фабрику, откуда газ таскают,
И инженерный цех, и академию, где все мы изучаем,
И бункеры на входе на мой остров.
Ракетами со всех сторон себя я окружил,
Взвел танковый завод с пристройкой
И космопорт, и еще кучу зданий
Для изучения оружия, брони, реактора,
Чтоб неповадно было, я минипаучков зарыл,
То есть я мины перед первым бункером поставил.
Сижу, все строю, изучаю,
А что построю — тому я точку сбора назначаю.

Часть 2
Нападение
На мониторе высветилась надпись,
Моя база атакована была.
Протосы рванулись на меня.
Танки тут разложены были
Выстрел — и нету больше паучка.
Протосы все так же наступали
И к бункерам вплотную подошли
Но не тут-то было, мои мины разорвали всех на куски,
Подлетели несколько корсаров,
Получили по ракете в лоб
Начали взрываться друг за другом
Все корсары, но успели смыться
Пара штук горящих.
Отступили протосы на базу,
Стал я собирать свои войска,
Работяг отправил чинить задания —
К бою я готовился тогда.

Часть 3
Бой
Знакомый голос мне ласкает слух
И радостные крики "Ходу! Ходу!",
То пачки пехотинцев идут в бой,
За ними медсестер бежит ватага
И пачки танков едут, голиаф идет,
Мне сообщив, что боевой режим включен.
В подмогу им пустил я пачку Стелзов
И молотов штук 10, так для смеха.
Противник мой был протосы — зверюги.
Построив себе пушек ряд, пилоны,
Пустили пачку пехотинцев, паучков,
Подумав, что они крутые.
Я танки на позиции привел
Их разложил, отдал приказ: "атаковать",
Оставив возле танков пару стелзов,
Я в бой рванулся с атагаю своей,
Снес все пилоны, пушки, паучков.
Судья летит ко мне,
Да и не один, а с целой пачкой
И с одним авианосцем.
И вдруг со всех сторон ракеты
В них с земли и с неба полетели
Разбита армия противника была
И снова в этот раз победу одержал я.

Часть 4
Заключительная
Десять лет пройдет, а может двадцать.
Но Star Craft не устареет никогда,
И продолжится кровавая война,
Нескончаемая, вечная война.

PAVEL&MAX

Serious Sam

Меня впечатлила игра Serious Sam, поэтому я сочинил небольшое стихотворение об одном сражении с потусторонними монстрами, точнее о том самом, после которого...
LOADING

...Я взвел курок, и в мрачной тишине
Услышал раздраженное ворчанье
Он заревел и двинулся ко мне,
Нарушив обоюдное молчанье.
Мой верный дубль встретил подлеца —
С двух выстрелов в упор его прикончил.
Свалился гад, но не сошла с лица
Его усмешка подлой твари волчьей.
И как назло, патронов — девять штук,
Я сделал шаг — и посмотрел направо...
Из темноты донесся странный звук,
Как будто бы голодная орава
Бегущих демонов, сорвавшихся с цепей,
Почуяв запах крови (вот уроды!),
Гонимая не злобою своей,
А кровожадностью их дьявольской породы,
Летит ко мне, ревет! Ты куда?! Покоя нет
От этих гадов! Я их воспитаю!!!
Я вскинул "ствол", спустил курок, и враз
На одного паршивца меньше стало,
Затем и для второго свет погас,
И третья тварь к ногам моим упала...
Патроны кончились, я выхватил свой нож,
Нырнул в толпу, кромсал кого попало.
От вида этих мерзких, злобных рож
Вся кровь во мне бурлила, закипала!
Забыв про осторожность, все быстрей
Я действовал, мой ножик притупился...
И думал я, что стану всех крутей,
А сам так глупо, как младенец, оступился.

Мне стало страшно, то была ОНА
Кого я так боялся и так ждал —
Последняя, пугающая ТЬМА
Я стал бороться с ней и проиграл...
LOADING

Авдейчик Сергей (Kostoprav)

Анекдоты

Windows 98 испугалась и наложила в своп.

***

Штирлиц вошел в комнату. За стеной послышались шаги. "Надо сохраниться", — подумал Штирлиц.

***

— Вы уверены, что хотите удалить каталог C:\Windows\Temp?
— Да!
— Удаление этих файлов может повлиять на зарегистрированные программы. Вы уверены?
— Да! Да! Да!
— Эти файлы могут использоваться системой. Вы все еще уверены?
— Да пошла ты! — заорал админ и нажал Cancel.
— Ага, испугался, — подумала Windows 98

***

В Windows 2000 рядом с пунктом "Выполнить..." появился пункт "Выполнить недопустимую операцию".

***

Кликуха — это не то, что вы подумали, а компьютерная мышь.

Прислал Myasuchco

Мечта геймера, играющего в Quake1, — найти бы фонарик.

***

Отца Doomера вызвали в школу
Учительница:
— Ваш сын бегает за девчонками!
— Все мальчики, в его возрасте, бегают за девочками.
— С бензопилой?

***

Почему инетчику очень трудно устроиться на работу? Потому что он не умеет писать. Все на клавиатуре да на клавиатуре.

***

Мышка первой покидает зависающий компьютер.

Ваш КВАКер Soldier

Викторина

На сей раз, и это первый раз в викторине ВР, победителей мы не объявляем, потому как их попросту нет. Может, вопросы были очень сложные? Хотя нам так не кажется. Так что мы решили продлить викторину еще на один месяц, и победителем объявим того, кто с НАИМЕНЬШИМ количеством ошибок ответит на предложенные вопросы. По-моему условия более чем дружелюбные. :) Очень нам хочется поделиться с вами игровыми компакт-дисками, которые на этот раз нам предоставили компании "Нивал" и "Акелла".

Так что повторяем вопросы прошлого номера и надеемся, что к следующему выходу ВР (а по правде говоря, мы очень рассчитываем, что октябрьский номер ВР выйдет еще на неделю раньше, чем обычно), объявится хотя бы претендент на получение дисков. Итак, вопросы.

1. Какая легендарная российская группа записывал саундтрек к "Дальнобойщикам 2"?
2. Под каким названием русская игра "Проклятые земли" (Аллоды III) продается за рубежом?
3. Blade Of Darkness, Tomb Raider, Serious Sam, Max Payne — какая игра здесь лишняя? И почему?
4. Какую веселую аркадно-логическую игрушку сделала Blizzard еще до своего всемирного признания?
5. На каком транспортном средстве пытается удрать главный босс в Max Payne?
6. Какой человек-легенда придумал Alpha Centauri?
7. На машинках какого типа мы ездим в игре Re-Volt?
8. В каком месте после окончания игры Fallout 2 можно найти Fallout Hintbook, после прочтения которой все скиллы поднимались до 300%?
9. Как звали вашего героя в Wing Commander: Prophecy?
10. Какие юниты добавились людям (Terran) в Starcraft Brood War?

Вопрос—ответ

Я вот тут играюсь в Jagged Alliance 2 и подумал насчет читерства. Коды к этой игрушке имеются, но вот для версии 1.02... Может, я их просто не знаю? Но, тем не менее, CTRL+IGUANA не работает. И я решил помочь тем, кто играет в 1.02 версию и не знает читов (прям как я). В этой и более ранних версиях есть одна фишка, являющаяся глюком, но, тем не менее, очень полезным. Объясняю что за он.

Пусть у нас имеется два наемника (Тревер и Статик, например). У Статика есть СВД, у Тревера — нет, но позарез нужна. Ставим Статика на некотором расстоянии от Тревера, вытаскиваем из инвентаря СВД и наводим ее на Тревера, как если вы передаете предмет. Далее, наведя курсор, нажимаем правую кнопку мыши. Теперь Статик, передавая Треверу СВД подойдет к нему в упор. Жмем левую кнопку мыши. Статик пойдет к Треверу, чтобы передать ему СВД, а мы в это время пока он идет быстро кликаем на СВД, которая еще пока в инвентаре, чтобы СВД оказалась "в курсоре мыши", и ждем. Статик передает Треверу СВД, а в курсоре-то СВД осталась! Спокойно возвращаем "курсоровскую" СВД к Статику и теперь у нас ДВЕ СВД! Таким же образом можно размножить абсолютно любые предметы, начиная от стволов и патронов, заканчивая единственным на карте Золотым Кубком или автоматом HK G11. И деньги тоже. Из $1 можно сделать неограниченное количество за ограниченное время. Вот так!!!

P.S. Разработчики не поленились исправить этот глюк в версии JA2.5: Unfinished Business. Там ОНО не работает:(. Версии выше 1.02 не проверял. Может, тоже ручонки разработчиков добрались?

Duke

Почему во втором Дьябле в любом месте скриншоты выдираются "ПринтСкрином", а в мультиках не хотят? Я блин мучался, пытался, а сей гад (ПринтСкрин) не пашет. Заранее спасибо. Midi Max

Пользуй HyperSnap (http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HS4Setup.exe) — эта софтина специально заточена под выдирание скринов отовсюду. А скрины по PrintScreen не выдираются скорее всего из-за того, что видюшки проигрываются встроенным BIK плеером, который возможности выдирания скринов не поддерживает.

Новые вопросы и ответы на них читайте на страницах 14–15

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

ПРОДАЮ
- CD-R Shuttle Spacewalker 80min/730Mb 1-8x compatible, slim case 10-50-0.8$, 50-100-0.7$, 200-300 — 0,6$, 400 — 0.55 — Т.8-0296-77-44-82, 289-12-12 аб.30604
- Sony Playstation (два джойстика) с 14 дисками — Т.8-0296-77-44-82, 289-12-12 аб.30604
- Джойстик Genius F-22x, 2 оси, 4 кнопки + кнопка для обзора. — Т.241-42-92, спросить Женю.
- Диски Sony PS, мышь SPS, карта памяти (30 блоков), каталоги, мулитап SPS, вибра джойстик, все за 95 у.е. — Т.8-0212-33-35-11
- Монитор 14" Compaq 1024x768x85 Hz, цифр., 99 г. + защ. экран в идеал. сост. — 65 у.е. — Т.206-76-29
- Продаю CD для PC. В цену от 1500 до 2500 руб. Имею старые и новые игры. — Т.226-13-39

КУПЛЮ
- Компьютер целиком или по частям, монитор, принтер, расходные материалы, картриджи. — Т.234-88-85
- Могилев: ПК БАЙТ (ZX-SPEPTRUM) с дисководом. — Т.241-49-05, Алексей.

МЕНЯЮ
- Ксилофон на винчестер от 10 Гб и более, или продам за смешную цену. Ваши предложения. — Т. в Борисове: 8-277-6-49-70

РАЗНОЕ
- Компьютер: помощь в выборе и сборке, модернизация, установка любых ОС, ПО, наладка, Интернет, консультации. Оперативно, выезд. — Т.282-23-28
- Минчане! Помогите найти точки продажи и/или фан-клубы "MAGIC: THE GATHERING"! EEK The Cat. — 220012, Минск, пер. Инструментальный, д.8, кв.9. Александру-младшему.
- Приму в подарок или куплю CD-ROM 4x (можно ниже) с двумя кнопками: Play/Rewind, Stop/Eject за 3-5 бел. руб. — Т.8-262-2-50-23, позвать Антона.
- Приму в подарок компьютер любой конфигурации. — Т. в Березино: 8-215-5-17-54, Саше.
- Приму в подарок неисправный руль с педалями или куплю недорого. Куплю газету "ВР" № 5, 6 , 7 за 2001 год. — Т.206-10-90
- Приму в подарок рабочий комп. в хорошем состоянии для работы не ниже P-233 MHz/ 32 Mb RAM 8x/ 2,2 Gb HDD/ лучше с дисководом не ниже 4x. Буду очень признателен. — Т.8-295-2-21-00. После 15:30. Стас.
- Приму в подарок рабочий компьютер. 386 — 33 — 40/ 4 — 8/ 200/ 0,5 — 1/ 3,5"/ kbd/ 14" mVGA. — Витебская обл., Лепельский р-н, т.2-72-58. Дима.

PlayStation 2. Десять потенциальных хитов

Уже ни для кого не секрет, что первая PlayStation доживает свои последние дни, и с каждым месяцем все меньше и меньше игр выходят для нее. Разработчики и издатели уже разрабатывают и выпускают свои новые игры именно для второй PlayStation. На сегодняшний день на второй Сони уже вышло несколько десятков игр, и множество еще находится в разработке. В данной статье мы рассмотрим наиболее интересные игры, которые будут выпущены в ближайшее время на PlayStation 2.

1. State Of Emergency.
Разработчик: Rockstar Games.
Издатель: Take 2 Interactive.
Жанр: action.
Дата выхода: конец 2001 года.

Действие нового экшена от Roskstar происходит в недалеком будущем, где вся власть сосредоточена в руках некой American Trade Organization. Население недовольно тоталитарной политикой организации, существует даже тайная организация — "Сопротивление", которая борется с наступившими порядками. И вот однажды чаша народного терпения была переполнена, и началось восстание...

По ходу игры вам предстоит обследовать четыре района города, охваченных восстанием, и выполнить около тридцати миссий. Причем, вы можете сражаться как на стороне Организации, так и против нее. Играть можно за одного из пяти персонажей, предлагаемых нам на выбор. Еще нам обещают полностью интерактивное окружение, разработчики уверяют, что можно будет крушить машины, ломать витрины в магазинах и крушить окружающих!

Теперь пара слов об оружии. Нельзя не упомянуть о том, что наряду со стандартным вооружением вы можете использовать любые предметы, которые попадутся вам под руку, — камни, палки, трубы, кирпичи и даже расчлененные части тел!

Графика в игре в общем неплохая. По крайней мере, скриншоты и скачанный из Интернета ролик произвели на меня благоприятное впечатление. Это пока вся информация об игре, в общем, ждем.

2. The Matrix.
Разработчик: Shiny.
Издатель: неизвестен.
Жанр: Action.
Дата выхода: рождество 2002 года.

Это не первый и далеко не последний пример, когда на основе знаменитого фильма создается игра. Вообще, это очень удобно — когда фильм уже имеет популярность, игра, вне сомнения, также не останется без внимания. Пока об игре ничего не известно и разработчики не опубликовали ни одного скриншота; известно лишь, что это будет action с динамичным геймплеем и изумительной графикой. Игра будет выпущена на PlayStation 2 и Xbox.

3. Crash Bandicoot 4: The Wrath of Cortex.
Разработчик: Travelers Tales.
Издатель: Universal Interactive.
Жанр: action/ платформер.
Дата выхода: 30 ноября 2001 года.

Первая игра из серии Crash Bandicoot появилась еще в далеком 1996 году на первый PlayStation и имела большой успех. А поскольку игра имела успех, разработчики начали разработку продолжений: в 1997 году появился Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, и в 1998 году появилась третья часть игры: Crash Bandicoot 3: Warped. Также нельзя не упомянуть об аркадных гонках Crash Team Racing, сделанных по мотивам этой великолепной игры.

И вот теперь компании Universal и Travelers Tales (следует отметить, что Naughty Dog, разработчик первых частей Креша, в разработке четвертой части не участвует) предлагают нашему вниманию продолжение интереснейшей игры — снова злодей Кортекс вернулся, и маленькому лисенку Крешу и его сестренке Коко (да и вам тоже) вновь придется спасать мир. Вам предстоит обследовать около тридцати уровней и сразиться со злодеем-доктором.

Геймплей, похоже, мало чем будет отличаться от предыдущих частей — вам предстоит прогуляться все по тем же прямолинейным уровням, прыгая с платформы на платформу и собирая по ходу игры различные предметы (яблоки для жизни, кристаллы и т.д.) и нейтрализовывать врагов.

Графика в игре, судя по скриншотам, не изменится — все те же мультяшные персонажи и декорации.

В общем, нас ждет новая порция приключений и новая часть Crash Bandicoot, которую вне сомнения оценят поклонники игр-платформеров.

4. Deus Ex.
Разработчик: ION Storm
Издатель: Eidos Interactive.
Жанр: Адвентюра.
Дата выхода: 13 ноября 2001 года.



Deus Ex — это лишь очередной порт с PC на PlayStation 2. На PC игра вышла еще летом 2000 года, а на PSX 2 она появится только в этом ноябре. Следует отметить, что кроме Deus Ex на вторую PlayStation будут портированы и другие знаменитые писишные игры, такие как Half Life и Quake 3, впрочем, о них мы поговорим немного позже, а сейчас мне хотелось бы сказать несколько слов о самой игре.

Итак, Deus Ex — это смесь action и adventure, по ходу игры вам предстоит выполнить множество миссий и заданий. Вы играете за тайного агента, работающего на секретную организацию. Геймплей проистекает по традиционной схеме: ходим и отстреливаем врагов, собираем предметы, исследуем территории и выполняем задачи миссии. Правда, перед началом выполнения основных заданий вам предстоит пройти курс тренировки — там вы научитесь обращаться с предметами и оружием.

Теперь о предметах. Условно их можно разделить на три вида: оружие, предметы для головоломок и здоровье. Оружия в игре предостаточно — это пистолеты, автоматы, ружья, гранаты и т.д. К предметам для головоломок относятся различные ключи, отмычки и ключ-карты. Свое здоровье вы можете восстанавливать с помощью специальных медицинских аппаратов.

Графика в игре сделана на высоком уровне — все персонажи и уровни очень хорошо прорисованы. Признаюсь честно, для написания этой части статьи я просмотрел демо-версию PC версии Deus Ex и остался доволен графикой.

В общем, любителям адвентюр и поклонникам жанра action игра придется по вкусу.

5. Project Eden.
Разработчик: Core Design.
Издатель: Eidos Interactive.
Жанр: TPS.
Дата выхода: 18 сентября 2001 года.

Новая игра от Core Design, создателя знаменитого Tomb Rider. Видимо, ребятам из Core надоело рисовать однотипные подземелья и тоннели и сексапильную Лару Крофт, и они решили сделать что-нибудь другое. Если серьезно, то Project Eden находится в разработке уже длительное время, и первый его релиз был назначен на февраль 2001 года, но потом был отложен на сентябрь. Возможно, к тому времени, когда вы, уважаемый читатель, будете читать эти строки, игра уже поступит в продажу. Причем Project Eden выйдет сразу на двух платформах — PC и PlayStation 2.

Ну, а теперь пара слов о самой игре: Project Eden — это футуристическая action-аркада, в которой вам предстоит управлять четырьмя различными персонажами, которые, по замыслу создателей, будут составлять боевую команду, единое целое. (Дело в том, что каждому персонажу присущи свои особенности, например, девушка разбирается в телекамерах и системах безопасности.) По ходу игры вы можете переключаться между персонажами и, играя за одного, отдавать команды другим членам команды и тем самым управлять ими. А так геймплей стандартный: собираем предметы, отстреливаем врагов и решаем головоломки.

Теперь о графике. Графика в игре, как говорится, звезд с неба не хватает — персонажи и декорации прорисованы очень посредственно, но я надеюсь, что в полной версии игры графика улучшится (хотя навряд ли, до релиза уже очень мало времени).

Итак, нас ждет еще один TPS, который, несмотря на небольшие недостатки, придется по душе любителям жанра action.

6. Resident Evil Code Veronica X.
Разработчик: Capcom.
Издатель: Capcom.
Жанр: Survival Horror.
Дата выхода: август 2001 года (уже в продаже).

Вообще, история Resident Evil началась еще в 1996 году, когда стараниями Capcom`а на свет появился Resident Evil 1, который имел потрясающий успех, и спустя некоторое время появились продолжения этой замечательной игры. В 1998 году вышел Resident Evil 2, еще через год увидел свет Resident Evil 3: Nemesis. В прошлом году появился сделанный на скорую руку Resident Evil Gun Survivor — признаться честно, я не ожидал такой игры от Capcom: по сравнению с первыми тремя частями игра выглядела очень посредственно...:(

Кроме PlayStation, резидент засветился и на других платформах: первые три части были изданы на PC, затем Resident Evil 2 появился на Dreamcast и на Nintendo 64. Еще в прошлом году на DC появилась RE Code Veronica. Сейчас Capcom также разрабатывает Resident Evil Zero, который выйдет на Nintendo Game Cube (сама приставка поступит в продажу только в сентябре 2001 года, но Capcom анонсировала эту игру еще летом прошлого года), и сейчас уже началась разработка Resident Evil 4.



Теперь непосредственно о самой игре. Вообще-то, Resident Evil Code Veronica X это не новая игра, а порт с Dreamcast. Оригинальная версия RE: CV, как я уже упоминал выше, была выпущена в прошлом году на DC и принесла немалую прибыль разработчикам и имела успех среди геймеров. Теперь Capcom решила повторить успех игры на Dreamcast и портировала игру на PlayStation 2. Сюжет вновь закручивается вокруг компании Umbrella. Главная героиня игры Клер Рэдфилд после событий, произошедших в Raccoon City, разыскивает своего пропавшего брата Криса. На этот раз события игры происходят на небольшом острове в море, недалеко от Франции, где располагается секретная лаборатория Umbrella. В лаборатории разрабатывается новый и опасный вирус Code Veronica, который вырвался на свободу, превратив жителей острова в зомби, которые слоняются по улицам в поисках человечинки. По ходу игры Вам предстоит обследовать весь остров и найти пропавшего брата Клер.

Теперь о геймплее. Геймплей мало чем будет отличаться от предыдущих частей резидента: отстреливаем зомби и прочую нечисть, собираем боеприпасы и предметы и решаем головоломки — нашли вещь в месте А, использовали ее в месте В и получили предмет С и так далее.

Враги остались, в общем, те же самые — это, во-первых, наши старые знакомые зомби, а также другие, более опасные враги, — серберы, летучие мыши и т.д.

Теперь о графике. Вообще, игры из серии Resident Evil всегда славились хорошей графикой (RE: Gun Survivor не в счет!), даже первая часть, выпущенная еще в далеком 1996 году, была выполнена на высоком графическом уровне. Во второй части графика была еще более усовершенствована, а чего стоят анимационные вставки... Что касается Resident Evil Code Veronica X, то можно с уверенностью сказать, что графика в игре будет не хуже предыдущих частей, — по крайней мере, размещенные на сайте Capcom скриншоты произвели на меня благоприятное впечатление.

Итак, нас ждет новая порция ужасов и интереснейших приключений в жестоком и ужасном мире Resident Evil.

7. Half-Life.
Разработчик: Gearbox
Издатель: Sierra
Жанр: action.
Дата выхода: 29 октября 2001 года.

Еще один порт с PC. Half-Life, которая вышла несколько лет назад на PC, имела (и имеет до сих пор) огромный успех среди писишных геймеров, на сегодняшний день к ней выпущены два аддона. И вот теперь владельцы PSX 2 также могут насладиться этой культовой игрой.

Сюжет Half-Life не отличается особой оригинальностью: некий доктор Розенберг ставит научные эксперименты и в результате на свет появились ужасные монстры. Ваша цель — выбраться с военной базы, но на вашем пути встанут военные, которые перекрыли выходы из базы, а также отвратительные монстры...

Геймлей в игре стандартный — отстреливаем врагов, собираем предметы и решаем головоломки. Оружия в игре предостаточно, в вашем распоряжении пистолет, дробовик, м 16, гранатомет, гранаты и взрывчатка.

Графика в игре выполнена на самом высоком уровне. Признаюсь честно, на компе игры я не видел, но просмотренные в Интернете скриншоты выглядят совсем неплохо.

Если вы, уважаемый читатель, любите игры жанра action, то это игра, вне сомнения, придется вам по вкусу.

8. Quake3: Revolution.
Разработчик: Id Software
Издатель: Electronic Arts.
Жанр: FPS.
Дата выхода: весна 2001 года (уже в продаже).

Еще одна культовая писишная игра. Вообще-то, она уже несколько месяцев в продаже, но, тем не менее, я не мог не упомянуть об этой игре, поскольку она по праву считается одним из лучших проектов на второй PlayStation.

Вообще, история Quake началась еще в 1996 году, когда первая часть этой замечательной игры, выпущенная компанией Id Software, стала одним из культовых 3D Action`ов на PC. Игра была уникальна тем, что имела динамичный и захватывающий геймплей, а также, помимо одиночной игры, в Quake присутствовал еще и мультиплеер, где вы могли играть с друзьями как по локальной сети, так и через Интернет.

Поскольку игра имела большой успех, Id Software начала разработку продолжений: в 1997 году вышла вторая часть игры (Quake 2), осенью 1999 года появился Quake 3: Arena и совсем недавно на PC вышел аддон к третьему квейку, который добавил несколько новых карт.

На приставки Quake пришел летом 1999 года, когда вторая часть этой игры вышла на первой PlayStation и Nintendo 64. Следует заметить, что игра значительно отличается от PC-версии. Признаюсь честно, на Nintendo я игры не видел, а вот на PlayStation мне доводилось играть. По сравнению с PC, версия для PlayStation была значительно переработана, в частности были добавлены новые уровни и переделаны старые.

Что касается Quake 3, то он вначале был портирован на Dreamcast и Id собиралась портировать эту игру на PSXOne, но старушка PlayStation не справилась с требованиями Ку 3, и тогда было решено выпустить эту игру на второй PlayStation, правда, игра называется Quake 3: Revolution, и вот о ней я хотел бы сказать пару слов.

Геймплей в игре вполне стандартен для игр такого жанра: убиваем своих соперников, тем самым зарабатываем фраг-очки, собираем оружие для восстановления боезапаса и аптечки для восстановления здоровья. Предусмотрено несколько режимов: есть и одиночная, и сетевая игра, присутствуют режимы Deathmatch и Capture the Flag

К вашим услугам 12 видов оружия: шотган, плазмаган, базука, рейлган, гранатомет и другое — так что будет из чего пострелять.:) Графика в игре просто замечательная, все арены и персонажи в игре прорисованы на очень высоком уровне...

В общем, всем любителям жанра action игра придется по душе.

9. ShadowMan: second coming.
Разработчик: Acclaim.
Издатель: Acclaim.
Жанр: 3D Action / adventure.
Дата выхода: август 2001 (уже в продаже).

Продолжение популярной игры про Shadow Man`a. Первая часть игры, вышедшая в 1999 году на PSXOne, имела успех среди геймеров, и вот теперь Acclaim предлагает нашему вниманию продолжение.

Вам снова предстоит играть за Майкла Лероя (а в мире мертвых его имя Shadow Man (человек-тень)), и в этот раз его ждет новая битва со злом. Сообщество демонов Грегори решило захватить нашу планету и посеять на ней хаос и беспредел, но тут на их пути встает Майк... вот, собственно, с этого и начинается новая игра про человека-тень, по ходу которой вам предстоит обследовать семь огромных уровней и спасти Землю от демонов.

Геймплей игры, в общем, не изменился по сравнению с первой частью: уничтожаем врагов и решаем головоломки. А вот графика в значительно улучшилась — по крайней мере, скриншоты выглядят совсем неплохо.

Теперь пара слов об оружии, а его в игре предостаточно — пистолеты, дробовики, винтовки, пулеметы и, конечно же, магия, которую Майк может применить против своих врагов.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать выводы: нас ждет достойное продолжение интересной игры, которое придется по вкусу любителям фантастики и поклонникам жанра adventure.

10. Final Fantasy XII.
Разработчик: Square.
Издатель: Square.
Жанр: RPG.
Дата выхода: в Японии — лето 2002 года, в Европе и США — неизвестна.

Делая подборку анонсов для PSX 2, я не мог не упомянуть о Final Fantasy, поскольку сейчас Square работает над продолжением этой великолепной игры. Вообще о двенадцатой части "Финальной Фантазии" Square заявила еще весной, до выхода одиннадцатой части. Пока никакой конкретной информации об игре нет, известна лишь дата ее релиза в Японии, ее выход назначен на лето следующего года. Что же касается Европы и США, то дата выхода игры пока неизвестна.

Заключение.

Ну, вот, пожалуй, и все. Конечно, много игр осталось за бортом. Так как PlayStation 2 является на сегодняшний день одной из самых популярных игровых платформ, то рассказать обо всех новых играх для нее в рамках одной статьи просто невозможно...

В общем, вывод всего один — пора покупать PlayStation 2.

Андрей Егоров
egorov@stels.tver.ru

Alone In The Dark 4: The New Nightmare

Платформа: PlayStation.
Разработчики: Darkworks и Spiral House.
Издатель: Infogrames.
Жанр: Survival Horror.

Итак, предлагаю вашему вниманию полное и подробное прохождение игры Alone In The dark 4: The New Nightmare. Но сначала мы рассмотрим некоторые общие моменты, в частности, главное меню, управление, предметы, враги и тактика борьбы с ними, оружие, предметы, несколько полезных советов и кодов к игре. А потом подробно рассмотрим прохождение за Эдварда, а за Элин, я надеюсь, Вы справитесь самостоятельно.

Главное меню
Просмотрев небольшой вступительный ролик, вы попадаете в главное меню. Для того чтобы выбрать какой-либо пункт меню, используйте кнопки up/ down на d-pad и утвердите свой выбор нажатием кнопки X. Теперь давайте подробно рассмотрим пункты главного меню:

1) New Game (Новая Игра) — начать игру. Играть вы можете либо за Эдварда Кернби, либо за Элин Кедри. После вступительного видеосюжета вы можете выбрать персонажа с помощью кнопок left/ right на d-pad, а затем, нажав X, начать игру с начала.

2) Load Game (Загрузить Игру) — загрузить ранее сохраненную игру. Чтобы сохранить игру, вам необходимо использовать специальный амулет, но подробнее об этом читайте в разделе "Предметы".

3) Options (Опции) — настройка яркости, контроллера, громкости и иных параметров игры. Подробнее мы рассмотрим опции чуть ниже.

4) Credits (авторы) — имена авторов, которые создали эту замечательную игру.

Options (опции).
Теперь давайте рассмотрим опции (настройки) игры. Вы можете настроить:

1) Эффекты — громкость различных звуков, шумов и т.д.

2) Музыка — громкость музыки.

3) Диалоги — громкость диалогов в игре.

4) Настройки экрана — с помощью d-pad вы можете настроить экран, а затем утвердить свой выбор нажатием кнопки X.

5) Настройка яркости — на экране появится картинка: слева изображен Эдвард Корнби, а справа — один из монстров. Рекомендуется настроить яркость вашего телевизора так, чтобы монстра справа не было видно.

6) Стерео/моно — переключение между режимами звучания.

7) Вибрация — здесь вы можете включить и выключить вибрацию на аналоговом джойстике. В случае, если у вас обычный (стандартный) контроллер, эта опция будет недоступна.

8) Настройка контроллера — в данном пункте вы можете настроить управление. Вот управление по умолчанию:

D-pad — направление движения вашего персонажа.

"Круг" — фонарик. Если вы нажмете первый раз, фонарик включится, второй — выключится.

"Треугольник" — инвентарь. Более подробно мы рассмотрим экран предметов чуть позже в соответствующем разделе.

"Квадрат" — бег. Удерживайте "квадрат" и управляйте вашим персонажем с помощью d-pad.

X — action (взять предмет, открыть дверь и т.д.), стрельба (удерживайте R1 и нажмите X — ваш персонаж выстрелит).

Start — пауза.

Select — не используется.

R1 — прицелиться. При нажатии X — стрелять.

R2 — радио. Вы можете вызвать Элин (или Кернби, это зависит от того, за кого вы играете) и ваш партнер может подсказать вам, что делать дальше. Но не думайте, что будете постоянно спрашивать его, конечно, иногда он (она) поможет вам, но чаще всего ответа вы не дождетесь.

L1 — осмотреться. Удерживая L1 и используя D-pad, вы можете направлять луч фонарика вверх, вниз и т.д. Если будете удерживать одновременно L1 и R1, то сможете прицелиться и выстрелить, например, вверх — для этого удерживайте L1 и R1 и нажмите up на d-pad. Затем нажмите X — персонаж выстрелит.

L2 — карта. Вы можете посмотреть территорию, на которой находитесь в данный момент. Управление на экране карты следующее: с помощью d-pad вы можете двигать карту, а нажав X — увеличить изображение.

Это была конфигурация контроллера, установленная по умолчанию (на мой взгляд, это самое удобное управление), но если вы хотите сменить управление, выберите пункт "управление" (по умолчанию стоит А) и измените его, нажав X.

Экран предметов.
...вызывается нажатием кнопки "треугольник" во время игры. Экран инвентаря разделен на три части: слева вы можете видеть предметы, которые находятся в вашем распоряжении, справа наверху изображен ваш персонаж и его самочувствие (синий — отлично, зеленый — хорошо, желтый — нормально, красный — плохо), под иконкой самочувствия изображено оружие, выбранное в данный момент, и внизу находится меню разделов инвентаря.

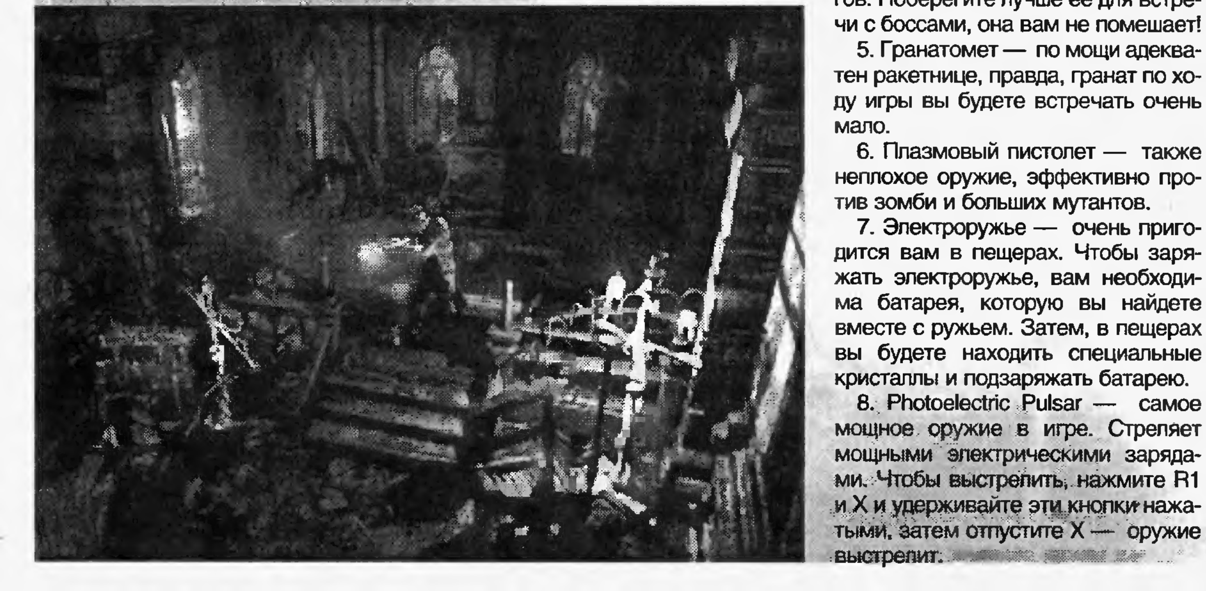
Меню инвентаря состоит из четырех разделов: оружие (в данном разделе хранится оружие и боеприпасы), объекты (предметы для восстановления здоровья, записи, а также предметы для головоломок), дневник (это дневник вашего персонажа, советую иногда сюда заглядывать, так вы сможете разобраться в событиях игры), документы (здесь хранятся найденные документы).

Чтобы попасть в какой-либо раздел, нажмите X, а затем, с помощью D-pad можете выбрать ту или иную вещь. Нажав еще раз X, вы попадете в меню вещи. Во всех разделах эти меню разные. В разделе "оружие", если вы выберите какое-либо оружие, появится следующее меню: экипироваться (выбрать именно это оружие), осмотреть (осмотреть оружие и прочитать характеристику на него), зарядить (зарядить полную обойму). Если вы выберите патроны, то всего лишь можете осмотреть коробку с патронами.

В разделе "объекты", выбрав конкретный предмет и нажав X, вы попадете в следующее меню: использовать (использовать предмет, если же вы не можете использовать предмет, появится соответствующее сообщение), осмотреть (сможете осмотреть предмет), собрать (некоторые предметы нужно комбинировать, выберите нужный предмет и нажмите X — и появится вторая рамочка, наведите ее на предмет, с которым хотите скомбинировать первый и нажмите X. В случае, если комбинация невозможна, вы получите об этом соответствующее сообщение), разобрать (разобрать скомбинированные предметы).

В разделе "документы" в контекстном меню всего два пункта: читать (прочитать документ вновь, для этого используйте left/right на d-pad) и посмотреть (справка о документе и его маленькое изображение).

Выход из экрана инвентаря также осуществляется нажатием кнопки "треугольник".



Главные герои.
Играть вы можете либо за Эдварда, либо за Элин. Как я уже писал в обзоре, в игре за Эдварда меньше головоломок, но больше врагов, а в игре за Элин — наоборот, больше головоломок, меньше врагов. Так что, за кого играть, выбирать вам.

Оружие.
Оружия в игре 8 видов, а именно:

1. Револьвер — находится в арсенале Эдварда с самого начала игры. Очень пригодится вам на первых порах, пока не найдете ружье.

2. Револьвер (для Элин) — она найдет его в статуе, в охотничьей комнате в особняке. Также пригодится на первых порах, пока не найдете ружье.

3. Ружье — неплохое оружие, стреляет сразу тремя патронами. Используется и Эдвардом, и Элин.

4. Ракетница — весьма мощное оружие. Советую использовать, когда перед вами сразу несколько врагов. Поберегите лучше ее для встречи с боссами, она вам не помешает!

5. Гранатомет — по мощи адекватен ракетнице, правда, гранат по ходу игры вы будете встречать очень мало.

6. Плазмовый пистолет — также неплохое оружие, эффективно против зомби и больших мутантов.

7. Электроружье — очень пригодится вам в пещерах. Чтобы зарядить электроружье, вам необходима батарея, которую вы найдете вместе с ружьем. Затем, в пещерах вы будете находить специальные кристаллы и подзаряжать батарею.

8. Photoelectric Pulsar — самое мощное оружие в игре. Стреляет мощными электрическими зарядами. Чтобы выстрелить, нажмите R1 и X и удерживайте эти кнопки нажатыми, затем отпустите X — оружие выстрелит.



Враги.
В данном разделе мы рассмотрим врагов, встречающихся по ходу игры, а также тактику борьбы с ними. Итак, приступим...

1. Собаки — очень напоминают серберов из Resident Evil. Встречаются только в начале игры, когда вы играете за Эдварда. Против них используйте револьвер, благо никакого другого оружия у вас на данный момент не будет. Для собаки достаточно 6–7 выстрелов.

2. Собаки-зомби — мало чем отличаются от обычных собак. Против них лучше всего использовать дробовик.

3. Зомби — очень опасные враги, они, в отличие от своих собратьев из Resident Evil, быстро передвигаются, и убить их гораздо сложнее. Против зомби лучше всего использовать дробовик, а если перед вами сразу несколько зомбиков — используйте плазмовое ружье, а лучше ракетницу или гранатомет.

4. Мутанты — бывают нескольких видов. Бывают большие и маленькие, а также некоторые из них боятся света, а некоторые — нет. Маленькие мутанты встречаются на всем протяжении игры. Против них лучше всего использовать дробовик, ракетницу или гранатомет. Некоторые из существ боятся света, поэтому, как только вы направите на них фонарик, они отбегают назад. Если же вы зажжете свет, то они исчезнут. Большие мутанты встречаются во второй половине игры, против них лучше всего использовать плазмовый пистолет либо ракетницу. В пещерах против них используйте электроружье либо Photoelectric Pulsar.

5. Большие насекомые — напоминают тараканов из Silent Hill. Несмотря на свой небольшой размер, они могут причинить вам некоторое беспокойство. Против них лучше всего использовать револьвер: чтобы убить такое насекомое, будет достаточно всего одного патрона.

6. Боссы — наиболее опасные враги. Более подробно о боссах и тактике борьбы с ними читайте в прохождении.

Предметы.
Предметов в игре множество и условно их можно подразделить на несколько видов:

1. Предметы для головоломок — это различные ключи, карты и т.д., необходимые для решения головоломок. Где и какие предметы находятся и где и как их использовать, мы рассмотрим в прохождении.

2. Файлы — различные книги, дневники семьи Мортонов и заметки. Многие файлы содержат полезную информацию, необходимую для решения головоломок.

3. Оружие и боеприпасы — в игре 8 видов оружия (об этом читайте выше в соответствующем разделе) и к каждому виду оружия вы будете находить боеприпасы.

4. Аптечки — восстанавливают ваше здоровье. По ходу игры вы будете находить по одной, а также по 2-3 аптечки сразу.

5. Фляга — также восстанавливает ваше здоровье. Вы ее найдете в пещерах, а затем перед схваткой с финальным боссом вы найдете источник целебной воды. Наполните флягу — и потом, во время схватки с боссом, сможете восстанавливать ваше здоровье. Полная фляга эквивалентна четырем аптечкам.

6. Радио — находится в вашем арсенале с самого начала игры. Нажав R2, вы можете связаться с вашим партнером.

7. Фонарь — нужен для того, чтобы освещать дорогу в темноте, также находится в вашем арсенале с самого начала игры. Включается и выключается нажатием кнопки "круг".

8. Медальоны для записи — используются для сохранения текущей игры.

Советы.
А теперь несколько полезных советов:

1. Пистолет лучше использовать против маленьких врагов, так как, например, против зомби и более крупных монстров он неэффективен.

2. Когда войдете в темную комнату, всегда включайте свет, некоторые монстры боятся света, и как только свет включится, они исчезнут.

3. Берегите патроны! В начале игры, в особняке, вы найдете много оружия и патронов. Не растрачивайте их впустую, а приберегите на конец игры.

4. Вообще для записи игры достаточно одного блока на карте памяти, но, тем не менее, советую выделить несколько блоков для сейвов игры. Лично я, когда играл в AID, использовал несколько блоков на карте памяти. Первое сохранение я писал на один блок, а второе — на второй. Это делается на случай, если вы совершите какую-нибудь оплошность и из-за нее придется начинать игру с начала...

5. Кристаллы для подзарядки батареи в пещерах через определенное время восстанавливаются, и вы можете взять их несколько.

Коды.
Ну и в заключение общей части пара кодов для Gameshark:

Неограниченное здоровье:
801450D8 0032

Неограниченное оружие:
80141570 0000
:801452C8 0000
:801452D0 0009
:80145300 0005
:80141570 0005*
:801452C8 0005*

Примечание: два последних кода для револьверов Корнби и Элин соответственно. Все остальные коды используются с другими видами оружия: ружье, ракетница и т.д.

Продолжение следует

Demolition Racer: NO EXIT

Разработчик: Pitbull Syndicate
Издатель: Infogrames
Жанр: Arcade/Racing
Платформа: Dreamcast

Бумммм... и ваш полуторатонный железно-пластиковый конь превращается к груду металлолома. Поворот руля... и машина слетает с трассы и, разнося на куски ограждение, падает в пропасть, расцветая на середине склона огненным шаром... Визг тормозов... и несчастный водитель автомобиля, оказавшегося позади вас, пробивает головой собственное лобовое стекло — нужно было одевать ремень безопасности.

В жизни такое случается, но, к счастью, достаточно редко. Не зря же в свое время хитрые французы изобрели дорожные знаки, а уже в наши дни сотрудники ГИБДД выдают права только при наличии у вас солидной суммы... то есть, солидных знаний в области правил вождения автомобиля. Однако, нет-нет, да возникает у водителей желание нажать педаль газа до упора и забыть обо всем. Нарушать правила лишь для того, чтобы куда-то быстрее доехать, не интересно. Законы надо нарушать по идейным соображениям, ведь именно тогда они перестают быть законами. Впрочем, о чем это я? Вы, добропорядочные граждане, можете спать спокойно и без проблем ездить на своем автомобиле по привычному принципу 90-60-90. С вами ничего не случится... ничего не случится... ничего не случится. Даже водитель вроде меня, обучавшийся вождению с помощью GTA2, вам не страшен, а Carmageddon редко кто воспринимает всерьез. Не завидую вам лишь в одном случае: если вы встретитесь с фанатом Demolition Racer... Все эти мысли навеяны не чем-нибудь, а именно вступительной заставкой упомянутого автосимулятора. А уж явление, вдохновившее меня на написание аж трех абзацов текста, — штука явно не посредственная. Подобные видеовставки с хардкорной музыкой и якобы таким же содержанием встречаются достаточно часто, вспомните хотя бы ECW: Anarchy Rulz, однако здесь авторы удачно сделали ставку на контраст между миром реальным и миром игры.

Demolition Racer, несмотря на название, не относится к популярному ныне жанру Car Combat. Внешне она даже ближе к вполне привычным гонкам с уклоном на аркадные их варианты. Стрельбу и мины оставим всяческим Twisted Metal, а футуристические модельки средств передвижения — Sun Francisco Rush: здесь машины хоть и не имеют реальных прототипов, в воображении легко могут быть заменены на ваш домашний "форд скорпио" или, скажем, "жигули номер восемь" (для особо продвинутых личностей — "опель фронтера"). Напоминаю: в воображении и только! Разработчики предоставляют вам выбрать из двух различных режимов игры: Demolition Racer и No Exit. Разделение на "Чемпионат", "Single Race" и т.п. здесь ничем особенным не выделяется, поэтому и тратить время на рассказ об этом не буду. Режим Demolition Racer внешне похож на самые обычные гонки. Настораживают лишь характеристики и названия предлагаемых автомобилей. Понятно, что Cruiser будет обладать неплохой броней, а Marauder пригодится при агрессивном стиле езды. Стоит обратить внимание и на скорость авто, хотя заверю вас, что это не главное. В первый раз я из соображений безопасности (хе-хе три раза) выбрал самый толстокожий и медленный вариант. На трассе же, зажав газ, я легко вырвался вперед (стартуя с последней позиции!) и удерживал лидерство первые два круга. Подозревая, что характеристики на самом деле почти ни на что не влияют, я пересел на самый быстрый автомобиль... и был приятно поражен. Подобную скорость я встречал разве что в Sonic Adventure, при этом согласно канонам аркадных гонок управляемость автомобилем почти не пострадала: во все повороты можно легко вписаться, да и от столкновений скорость падает совсем даже не до нуля.

Из всего вышесказанного отнюдь не следует, что уровень сложности в Demolition Racer абсолютно не



сбалансирован. Дело в том, что доехать до финиша первым — не есть основная цель игры, скорее это — средство для достижения цели. Основная идея Demolition Racer — накопление очков "разрушения". Каждое столкновение с машиной противника, инициатива которого принадлежала вам (по крайней мере, так должен посчитать ваш DC... если вы врезались от того, что джойстик стала отбирать младшая сестра — это тоже подойдет), приносит некоторое количество очков (в зависимости от типа столкновения). Заодно у противника отнимается и некоторое количество "энергии". На финише набранные очки умножаются на коэффициент, который зависит от занятого вами места, после чего составляется рейтинг водителей по очкам. Часто выходит так, что финишировали-то вы первым, однако получили лишь пятое место. Вот вам и сбалансированность! Мало? Так ведь еще и на трассе разбросаны призы различной степени полезности!

Итак, если вы будете всю гонку ехать спереди основной группы, то наберете мало очков. Если сзади,



то не сможете получить хороший коэффициент. Если в середине, то и противники за ваш счет улучшат результаты, да и вероятность гибели всегда остается. Начнете собирать призы — не получите лишние очки. Не стоит забывать следить за полоской энергии, ведь уничтоженная машина сразу выходит из гонки.

Второй режим игры — No Exit. В этом случае все машины запускаются на большую круглую арену и должен остаться только один! Все просто: не вставайте на середине, да и вообще лучше не останавливаться и тупо ездить от стенки к стенке через центр арены, сбивая невезучих противников. По интересности такой вариант проигрывает играм жанра Car Combat, но в качестве приятного бонуса к основному виду игры подходит вполне.

В целом Demolition Racer можно оценить так: просто, но жутко интересно и не слишком избито. Попытка подвести под геймплей некую идеологическую платформу с успехом заменяет сюжет, а музыка попросту идеально подобрана для создания атмосферы "тотального дестроя".

Графика? Она не впечатляет, представляя собой типичный дримкастовский середнячок. В особенности разочаровывает то, что авторы не смогли воспользоваться основным преимуществом — идеей разрушения. Где красивые взрывы, где куски машин неудачников, не вовремя попадающие под колеса? Что-то подобное здесь есть, но все же чертовски скучно смотреть на сиротливо стоящую обгорелую машинку с огоньком в кабине. Право, она мало отличается от живых противников с болтающейся крышкой капота (или как это называется? Я — водитель, а не механик!) и зачастую их можно спутать. Другое дело — то, что в Demolition Racer графика приятна для глаза. Никаких огрехов вроде слишком поздно прорисовывающихся задних планов нет, равно как и раздражающего яркого или слишком блеклого дизайна уровней. Все сделано просто и со вкусом. В результате, хоть у меня и скопилась коллекция из десятка гонок для Dreamcast, замечу, что лишь Tokyo Xtreme Racing и Metropolis Street Racer вызывают такое же желание бросить все на свете и сесть в кабину виртуальной машины. Не смогли авторы сделать хит? Что ж, просто хорошие игры тоже нужны.

Wren (wren@pristavki.net)
Материал предоставлен сайтом
http://www.pristavki.net/

• В Японии упала цена на **PSXOne**. Теперь она стоит около 9920 йен (около 83 $), а жидкокристаллический монитор для первой PlayStation — около 184800 йен (123$).

• Знаменитая PC`шная стратегия **Black & White**, где вам предстоит исполнять роль бога, будет портирована на PlayStation 2 и Xbox.

• Kalisto сейчас работает над игрой **New York Race** для PlayStation 2. Эта игра — симулятор такси, только действие NY Race происходит в будущем и вам предстоит не ездить по дорогам, а летать по футуристическому Нью-Йорку и развозить пассажиров. В Европе игра появится в продаже 16 ноября 2002 года, а вот американцам придется подождать до начала 2002 года.

• Интернет-магазин **Toys R Us** сообщил, что в день принятия предварительных заказов на Xbox все приставки были распроданы всего за полчаса, причем заказы принимались на комплекты, стоимость которых составляла 499$.

• Сейчас Electronic Arts работает над игрой **Byffy the Vampire Slayer** для платформы Xbox. Эта игра-файтинг сделана по мотивам известного американского телешоу, появится в продаже весной 2002 года.

• В Японии **Xbox** поступит в продажу только в феврале 2002 года. Цена консоли в Японии пока не известна, а вот одна игра для Xbox будет стоить 6800 йен. Также планируется выпустить пульт дистанционного управления для просмотра DVD-фильмов.

• По неподтвержденным данным, игра **Shenmue** для Dreamcast выйдет только в декабре. Sega, как обычно, отказалась комментировать это, сказав, что релиз игры по-прежнему отложен на осень.

• **Tennis 2K2** для Dreamcast выйдет в США в конце сентября. Новый симулятор тенниса может похвастаться наличием виртуальных версий настоящих теннисистов, однако никаких сетевых возможностей в игре не будет.

• Sega сообщила подробности относительно будущего своей сетевой RPG **Phantasy Star Online Version 2** для Dreamcast. Игра поступит в продажу уже в сентябре. Чтобы играть в игру через Интернет, придется заплатить 15$ Сеге и потом можно играть в течение трех месяцев.

• С 14 сентября в продажу поступила карта памяти для **Game Cube** (это в Японии), в США карточка поступит в продажу только в ноябре.

• Компании Vivendi Interactive и Bits Studios сейчас начали работу над FPS по мотивам фильма **Die Hard Thrilogy**. Игра выйдет на GameCube, правда, дата выхода пока не известна.

Андрей Егоров
egorov@stels.tver.ru

Терминатор возвращается

В начале июля корпорация Infogrames заявила о том, что ей удалось получить лицензию на разработку и издание игр, основанных на известных блокбастерах Terminator и Terminator 2: Judgement Day. Для того чтобы использовать контент сразу двух частей "Терминатора", французскому издательскому дому пришлось заключить соглашение с корпорацией Creative Licensing Corporation и компанией The Licensing Group Ltd. В результате этой сделки Infogrames получила эксклюзивные права на разработку и издание игровой продукции под маркой Terminator для любых игровых консолей (в том числе и следующего поколения), а также PC и Mac-платформ. Вслед за этим стало известно, что в данный момент в процессе разработки находятся четыре игровых проекта, первый из которых должен появиться уже весной 2002 года.

Все четыре игры будут следовать в хронологической последовательности и логически продолжать некоторые элементы сюжетной линии обоих фильмов. Впрочем, Infogrames сразу оговорилась, что разработчики по собственному усмотрению смогут задействовать в сюжете новых персонажей, так что эти проекты не станут переложением канонической истории о смертельной машине из будущего. Экшен, незатейливо названный Terminator, станет первой ласточкой, своеобразной предтечей всей линейки, и речь далее пойдет именно о нем.

Разработка этого шутера от третьего лица поручена компании Paradigm Entertainment, известной многим поклонникам консоли Nintendo 64 по таким проектам, как Pilotwings 64 и Beetle Adventure Racing. Действие начинается в постапокалиптическом мире — на дворе 2029 год, а это значит, что компьютерный разум Skynet уже нанес ядерный удар. Оставшиеся в живых люди пытаются собраться вместе, дабы хоть как-то увеличить свой шанс на спасение. Против повстанцев SkyNet высылает целые армады роботов самых различных модификаций, однако, по-настоящему страшный удар Сеть нанесла только с изобретением "Терминаторов" — киборгов, которых с виду невозможно было отличить от человека. Теперь единственной надеждой человечества осталась военизированная организация Tech Com, возглавляемая Джоном Коннором. Опасность, которую представлял Джон, была настолько велика, что SkyNet принял решение отправить одного из терминаторов в прошлое, дабы уничтожить мать лидера повстанцев. Как мы видим, пока сюжет игры и одноименного боевика с Арнольдом Шварценеггером в главной роли полностью совпадают.



Игроку предстоит исполнить несколько ролей — начиная от Кайла, отца Джона, и заканчивая рядовыми солдатами, идущими на штурм укрепленных комплексов Сети. Таким образом, события в игре будут крутиться вокруг основной миссии — спасения Сары Коннор в прошлом. Для этого нам надо прорвать оборонительные ряды роботов, завладеть залами лаборатории, осуществляющей временные прыжки, и отправить в прошлое защитника Сары. Сражения с армиями железных чудовищ развернутся на фоне постъядерных пейзажей, футуристических лабораторных комплексов, ангаров и фабрик.

Найдется и чем угостить "друзей"-киборгов — разработчики пообещали огромное количество разнообразных пушек, включая тяжелые пулеметы и снайперские винтовки. Под вопросом пока находится мультиплеер игры, однако если Paradigm Entertainment возьмет на себя эту задачу, то представителям Терминаторов и Tech Com широкомасштабных побоищ не избежать. Игра должна появиться на полках магазинов весной 2002 года. На данный момент официально объявлено о поддержке всего одной платформы — PlayStation 2.

JDH
По материалам DTF.ru

Вопрос—ответ

В игре Dino Crisis на Playstation я не могу найти ID-карту лифта для приборной 1ф. Помогите, пожалуйста. ZHENIA

В подвале во второй save-комнате осмотри компьютер на стене и реши головоломку. Пройди в следующую комнату и осмотри компьютер. Здесь тебе предстоит немного поработать мозгами и решить еще одну головоломку — если сложно, перепиши головоломку на бумагу, но реально у тебя всего две возможности, хотя код меняется от случая к случаю. Теперь спустись по лестнице, встретишь Гейла и доктора Кирка — там ты и получишь карту ID. Теперь вернись в комнату контроля и можешь запустить лифт.

Новые вопросы и ответы на них читайте на странице 15

DRONE

Название в оригинале: DroneZ. Жанр: Головоломная аркада. Разработчик/Издатель: Zetha gameZ. Минимальные системные требования: P-II-350, 64Mb RAM, 8Mb 3d акселератор. Рекомендуемые системные требования: PIII-600, 128/256Mb RAM, GeForce 2MX, невспыльчивый характер. Официальный сайт: www.dronez.com.

DroneZ — это до безобразия простая в управлении аркадка с ужасно красивым и совместимым движком. Хоть сюжет здесь занимает далеко не первое место, но знать его стоит хотя бы ради приличия. Вот в чем он заключается. Относительно недалекое будущее... В некой секретной лаборатории было создано нечто вроде киборга, то есть существо как с человеческими, так и механическими признаками. Это нечто должно уничтожить все зло на планете (может быть и Земле). Как видите, сюжет совершенно незамысловат и никаких особых чувств не вызывает. Сразу видно, что он особо не продумывался, а приплетен ради приличия, чтобы галочку поставить.

Играете вы как раз за недавно созданного киборга с видом от третьего лица. Если вы думаете, что вам дадут побегать по большим поверхностям и поустраивать грандиозные заварушки аля Serious Sam, то вы глубоко ошибаетесь. Все начинается с какой-то тренировки. Предварительно вы выбираете, за кого собираетесь играть. Это будет киборг мужского или женского пола. Отличий, кроме внешнего вида, никаких не наблюдалось, разве что щит и снаряды несколько отличаются по цветовой гамме. Итак, вы выбрали героя и уже готовы к тренировке...

Перед вами стоит ваш киборг на округлой платформе. Эти платформы будут преследовать вас в течение всей игры. Именно на них вам предстоит сражаться, перемещаться и тренировать свою реакцию. Платформы находятся в неком подобии огромного помещения. Двигаться вы можете только по ним. Для этого используются четыре клавиши перемещения. Упасть с платформы абсолютно нельзя, то есть нельзя в принципе. Если вы подойдете к краю платформы, то даже клавиши управления не уговорят вашего героя спрыгнуть оттуда. На другие платформы можно попасть, только если подойти к краю той, на которой вы стоите, и нажать двигаться в сторону рядом стоящей другой платформы. Путем таких прыжков и можно передвигаться по платформам. Управлять движением платформ вы не можете. Некоторые заранее определенные платформы будут передвигаться самостоятельно, как только вы на них запрыгнете. Некоторые можно заставить двигаться путем стрельбы по определенным кнопкам. Путем продвижения к новым платформам вы будете постепенно проходить от одного уровня к другому, от другого к третьему и т.д. Но не все так просто. Дело в том, что этому будут противодействовать всевозможные внешние раздражители. К самым простым можно отнести стационарные турели, которые с определенной частотой выпускают в вашу сторону снаряды, которые как назло отражаются от поверхностей по всем правилам физики (угол падения равен углу отражения). Кроме турелей, включаются между некоторыми платформами, тоже с периодичностью, энергетические заслонки, через которые нельзя перепрыгнуть по причине убийственного теплового воздействия. Спастись от такой пакости можно путем применения хорошо натренированной реакции и каменного терпения. Еще одним неприятным внешним фактором можно по праву считать боссов. Это такие пакостники, которые обладают просто титаническим запасом здоровья и геркулесовой силой. Против них опять же понадобится отличная реакция и просто огромное терпение. По мере прохождения вам будут встречаться все более продвинутые боссы. Они будут отличаться как по размерам, так и по силе. Так что если вначале вы встречали мелких представителей класса боссов примерно с вас размером и примерно вашей силы, то позже вам будут попадаться громилы, как последний босс из Serious Sam.

Способов защиты и воздействия на внешние раздражители всего два — это щит и стрельба. Щит — это энергетическое поле, возникающее вокруг вашего героя. Условиями его использования является неподвижность героя, а также энергия. Энергия на щит расходуется очень быстро, так что этот щит нужно использовать с умом и вовремя. Он защищает от всех снарядов, так что когда у вас включен щит, вас нельзя никаким образом повредить.

Ближнего боя в игре не будет абсолютно, так что действовать на противников вы сможете только с помощью стрельбы. Прицел управляется мышкой. Учтите, что ваши снаряды тоже могут отражаться от стен. Единственным моментом, необходимым для стрельбы, опять же является энергия. Стрелять вам понадобится только по боссам и по кнопкам. Разработчики придумали достаточно необычный способ получения энергии: необходимо наводить прицел на синие кристаллы, после чего ваша энергия восполнится. Рядом с любым боссом обязательно найдется кристалл, но в суматохе боя наводить прицел на него несколько неудобно.

Оружие в игре фактически одно, но не совсем. Поскольку постепенно крутеют боссы, то следует также крутеть и вам. Это можно сделать двумя способами. Первый — это подобрать повер-ап к своему оружию. Это можно совершить путем наведения прицела на артефакт на стене и нажатия клавиши стрельба. Повер-апы нужны для того, чтобы ваши снаряды становились сильнее. Вторым способом является возможность подбирать дополнительное оружие. Оно берется так же, как и повер-ап, и часто встречается около боссов. Использовав его однажды, придется подбирать его еще раз. Иметь в распоряжении разрешается только одно такое оружие. Его можно использовать, если зажать кнопку стрельбы на некоторое время, а потом взять, да и отпустить. Новое оружие встречается относительно часто, причем оно очень красиво, что весьма разнообразит игровой процесс.

В игре нельзя сохраняться на любом выбранном вами моменте. Игра сохраняется при переходе на следующий уровень, что происходит не так уж часто. Если попасть на определенную платформу, то после вашей смерти вы продолжите игру именно оттуда. Умирать вы можете очень большое количество раз. Я точно не подсчитал, но у вас будет в районе пятнадцати — двадцати жизней. Вот так-то. Здоровье у вас отнимается достаточно быстро. После вашей смерти иногда оживают боссы. Это происходит, например, тогда, когда в двух разных местах два босса охраняют две кнопки, необходимые для того, чтобы начали двигаться нужные платформы; вы убили одного, а второй убил вас. Восполнители здоровья встречаются весьма редко. Получается, что либо вы берете игру измором, либо она берет измором вас. После истрачивания вами всех жизней вам придется начинать уровень сначала. После вашей смерти у вас исчезают повер-апы и дополнительное оружие. В общем, игровой процесс для терпеливых.

Получается, что постепенно геймплей превращается в охоту за кнопками. Это даже весьма действует на нервы. Боссов убивать быстро не получится (3-10 минут), а чуть вы совершили какой-нибудь маленький промах — вам придется побеждать его заново. Вот, например, одно из неприятных происшествий. Представьте, есть три охраняемые кнопки в трех частях одного и того же уровня. Первая охраняется боссом-роботом больше вас раза в полтора. Вторую кнопку мало того, что тяжело найти (надо стрельнуть на еще одну кнопку, чтобы поднять платформу, на которой вы стоите), так ее опять охраняет босс в виде большой турели, которую нужно убить. Третья кнопка, как и прежняя, труднодоступна, и ее защищают уже 4 не убиваемые турели и перемещающиеся перед вами отражающие снаряды щиты. После долгих стараний я все-таки победил все эти гадости, и что вы думаете? На пути по неосторожности сгорел на энергетической заслонке. Пришлось это все проходить еще раз. Ситуация, которую вы только что прочли, является еще самым простым примером неудачи. Это может даже очень злить, но поверьте, что дело того стоит. После прохождения одного этапа вам предложат второй, еще более красивый и интересный, чем первый.

Интерфейс у игры простенький, но со вкусом. Меню очень красивое. Особенно прикольным получился указатель. Это такая лапа, которая пальцем выбирает то, что хотите выбрать вы. Странно, что такое не встречалось раньше...

Знаете, вы сейчас удивитесь. Игра занимает двести пятьдесят мегабайт и идет без диска. Наверно, дело в том, что в игре нет видеороликов, а все заставки на движке игры.

Вот графический движок — это красота. По официальным данным, игрушка создавалась для демонстрации всех возможностей Geforce 3. Демо-версия этой игры даже прилагается к видеокарте, и вы найдете ее на диске с драйверами. Разве не супер?

Но хвала создателям. Они сделали настолько гибкий, нетребовательный, совместимый, красивый, высокопроизводительный и т.д. движок, что диапазон машин, на которых он будет хорошо идти, действительно весьма и весьма широк. Теперь охайте и ахайте. На моем PentiumII-450/128RAM/Geforce2 MX-400 игрушка идет в разрешении 1024X768 в глубине цвета 32 бита со всеми включенными настройками и выдает в среднем 30-40 кадров в секунду. Поверьте, это что-нибудь да значит. Возможности движка действительно широки. Это красивейшие эффекты освещения, например, свечение платформ никого не оставит равнодушным — красота неописуемая. А какие красивые эффекты при использовании щитов и оружия! А какие высокополигональные модели! А боссы-то загляденье просто! Разработчики действительно постарались с подбором цветовой гаммы. А текстуры! Игра еще поддерживает их сжатие, так что любуйтесь на многочисленные кадры, пролетающие перед глазами каждую секунду. А бамп-мэппинг вообще просто творит чудеса. Текстуры действительно кажутся объемными. Несмотря на объем, в игре в полной мере присутствуют звуки и музыка.

Игра получилась хорошей почти во всех отношениях. Если вы хотите глянуть, на что способен ваш недавно приобретенный джифорс (Geforce) или радеон (ATI Radeon), то это вам, безусловно, понравится. Если вы просто хотите аркаду с ужасно простым управлением и совершенно нестандартным геймплеем, то это вам должно понравиться. Самое главное, чтобы у вас было действительно крепкое терпение и покладистый характер.

Destructor Alex_bob2000@mail.ru



Война за независимость

Игра: Independence War II
Издатель: Infogrames
Разработчик: Particle Systems
Жанр: Симулятор
Минимальные системные требования: PII 300 или эквивалентный, память 64 MB, 3D-ускоритель и звуковая карта.

В 1998 году вышла первая часть игры Independence War. Вскоре после выхода о ней стали говорить как об игре с оригинальным дизайном и геймплеем. В условиях жесткой конкуренции с играми Wing Commander, X-Wing и FreeSpace она все-таки удержала свои позиции и заняла свое место под солнцем. И вот, в свет выходит долгожданное продолжение эпопеи, уже в обновленном виде, несмотря на то, что издатели уже не уделяют так много внимания этому жанру, как раньше. Так же, как и в предшественнице, в новой Independence War 2 главное — сражения. Единственное отличие — новое время. Время, требующее борьбы за игрока, чтоб вернуть былую славу жанра. К счастью, Particle System во второй раз создала игру, на которую обязательно обратят свое внимание многие из игроков.

Independence War 2 имеет много общих черт с предшественницей, но, кроме того, разработчики сделали особый упор на дизайн. Прошло время, и вот на смену игре, ограниченной линейным сюжетом, приходит мир, где вы можете стать пиратом, который абсолютно свободно может исследовать освоенные солнечные системы, грабить торговцев и уничтожать вражеские группировки (сразу вспоминается фраза-девиз Dungeon Keeper'a: Evil is good:). Многие годы поклонники космических симуляторов искали другие игры, предоставляющие свободу, вроде Elite или Privateer (сразу вспомнилось время, когда, сидя за ZX-Spectrum'ом, гонял злобных пиратов, вел торговлю, стараясь обновить своего железного коня, понавешать на него различное оружие и т.п.). Единственной игрой, максимально приблизившейся к Elite, была X: Beyond the Frontier, которая, тем не менее, не показала всех своих возможностей до выхода expansion pak-a.

Предыстория. Сюжет проходит красной нитью через всю игру. В ходе войны за независимость огромная часть власти перешла от центрального правительства в руки огромных и могущественных корпораций. Борьба за власть побудила начать исследования новых технологий для получения контроля над всем миром. Независимые поселенцы начали уходить в места, где их не достанут корпорации, которые чрезвычайно эффективно превратили большую часть популяции человечества в рабов, работающих в лабораториях. Ваш персонаж должен будет выступить против корпорации. Но не подумайте, что он альтруист и делает все просто так. Событием, повлиявшим на выбор рода занятий, стала смерть отца от рук одного из лидеров корпорации. Чтобы отомстить за смерть отца, вы должны будете приобрести репутацию, а для этого потребуется стать пиратом. Только в этом случае остальные фракции повстанцев окажут вам поддержку и вы сможете достигнуть своей цели. Сюжетную линию сильно оживляют выполненные на высоком уровне видео-вставки. Факт того, что над AI работал Джефферсон Клэй (Jefferson Clay), добавляет игре солидности. Сюжет развивается таким образом, что основных врагов вы узнаете только под самый конец игры.

В новом обличии Independence War будет иметь более реалистичную физическую модель, чем большинство существующих симуляторов. По сравнению с предшественницей, игра, несмотря на "продвинутую" физику, позволит достаточно легко контролировать инерцию, кроме того, исключены скучные миссии, требовавшие от игрока решать головоломки, основанные на все той же физике. В ваши руки передается корвет средних размеров. Вам придется достаточно часто переключать виды между четырьмя управляющими станциями. Впоследствии вы сможете путешествовать на кораблях других классов... Кроме того, корабли больше не будут иметь экипажей, теперь они управляются всего лишь одним пилотом. Все корабли имеют достаточно понятный интерфейс, который позволит вам без особых трудностей добраться до функций, любезно предоставляемых четырьмя различными системными станциями (командной, навигационной, инженерной и оружейной). Иногда бывает достаточно удобно переключиться в вид "third-person", однако в таком режиме оружейные системы работать не будут.

Интерфейс по сравнению с первой частью игры имеет более приятный вид. Однако в нем все же остались некоторые странности, которые, тем не менее, все же не портят вид. Претерпела изменение и система боя. Режим боя стал больше приближен к шутерам от первого лица. Знающие игроки сразу начнут применять стрэйфы (хождение боком), так как лучший способ уворачиваться от ракет — использовать боковые ускорители, отключив гасители инерции. К слову сказать, все бои происходят на высоких скоростях, поэтому к этому придется привыкнуть.

Но в перерывах между битвами нам надо каким-нибудь образом куда-нибудь передвигаться, для этого игра предоставляет нам две возможности. Для путешествия на небольшие расстояния мы просто используем LDS (linear-displacement drive system). При больших скоростях LDS перед вами будут представать живописные космические пейзажи. Те, кто играл в Elite, сразу заметят сходство:). Если вы научитесь эффективно использовать LDS драйв, то можете стать практически непобедимым, однако враги могут воспрепятствовать вам сделать это, запуская в вас ракеты. Кроме того, все военные сооружения имеют анти-LDS поле. Помимо этого самого LDS, вы можете пользоваться так называемыми точками Лагранжа (моментальный прыжок в другое место), становящимися доступными после оборудования корабля специальной техникой. В игре вы также найдете и стелс-оборудование, который, как я понимаю, в комментариях не нуждается.

В первой части игры система HUD (индикация на "лобовом стекле") была достаточно "тяжело усвояемой", поэтому ее облегчили и улучшили. При движении на экране будет появляться сетка, чтоб вы легко смогли определить свой курс. Очень ценным приобретением стала радарная сфера. В общем, HUD изменился к лучшему, выводя основную часть всей информации, позволяя вам сфокусировать свое внимание на решении тактических задач.

Музыка. Мелочь, а приятно. Высококачественные саундтреки приятно ласкают слух. Графика выглядит так, что глаз не нарадуется. При высоких разрешениях HUD масштабируется (а то раньше в симуляторах вроде F22 приходилось с лупой ползать, ища, где же тут высотомер). Пейзажи — просто высший класс (скриншоты отражают лишь малую толику всей красоты). Игра автоматически переключается в вид от третьего лица при стыковках, а также взаимодействиях с другими объектами. Корабли, конечно, не такие огромные, как флагманы из FreeSpace 2, однако все они очень хорошо детализированы. Очень красиво выглядят взрывы. Астероиды раскалываются на осколки до тех пор, пока не останутся мелкие камешки.

Торговля в игре выполнена на достаточно простом уровне. Теперь вы сможете нанять небольшой флот собратьев по крылу, покупать полезные вещи. В игре несколько десятков видов оружия, снаряжения и других грузов, которые вы сможете как добывать, так и производить. Вы сможете выступить в роли наемника, выполняя миссии. Все вышеперечисленные действия позволят вам приобрести более новое оборудование.

Как и многие игры, IW2 основывается на выполнении различных миссий. Для прохождения требуется точное исполнение всех заданий. однако, игру сильно оживляет то, что большинство решений носят не интуитивный характер. Например, в одной из первых миссий вас направляют украсть некий груз из вражеского порта. Когда вы прибываете в порт, то вам в зашифрованном виде сообщают, что нужно получить контроль на удаленном зонде, пилотировать который вы сможете через командное меню. Как взаимодействовать с зондом, абсолютно не ясно, пока не поймете важность сообщения и не расшифруете. И только после того, как вы найдете решение этой головоломки, вы поймете, что "ларчик просто открывался".

Теперь поговорим о том, что хотелось бы улучшить в игре. Очень неудобно изменять клавиши управления, требуется лезть в специальный файл и редактировать его Notepad'ом или подобным софтом. Пиратство в игре частенько сводится к занятию позиции около точек Лагранжа и ожидания случайно появляющихся кораблей. Игровая линия слишком сильно опирается на различного рода головоломки, выполнение которых частенько становится скучным занятием. Тем не менее, IW2 является одним из самых сложных космических симуляторов, причем с достойно выполненным оформлением. Вы можете месяцами просто исследовать различные солнечные системы, любуясь на пейзажи космического пространства. В заключение хочу сказать, что Particle Systems успешно создала игру, которую поклонники жанра ждали многие годы.

По материалам сайта Gamespot

[SG] -=Dread=-
sg_dread@tut.by



Казаки

Продолжение исторической стратегии реального времени "Казаки: Европейские войны" по названием "Казаки: Последний Довод Королей" посвящено событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках.

Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений — именно им и уделено первостепенное внимание в игре. Тридцатилетняя и Семилетняя войны, война за Австрийское Наследство, Русско-Турецкие войны, Гражданская война в Англии, Турецкая экспансия в Европу, Освободительная война украинского народа, Северная война, Польско-Русская война, война Нидерландов за Независимость и многое другое на игровых страницах продолжения "Казаков". Здесь Вы сможете ощутить незабываемый дух грандиозных Европейских баталий минувшего, а также пополнить свой багаж знаний истории.

Помимо 16 стран, существовавших з оригинальных "Казаках", круг воюющих наций в игре расширился еще двумя — Баварией и Данией. Каждая из стран представлена набором уникальной архитектуры и боевыми единицами, имеет свою модель экономического развития. Шесть новых кораблей вдобавок к семи уже представленным ранее позволят предельно разнообразить Ваши морские баталии и с легкостью устрашать ненавистных арабских пиратов мощью линкоров и фрегатов 18 века.

Для одержания славных побед Вам предстоит развить экономику своей державы, наладить военное производство, построить флот. Благодаря введению целого ряда игровых улучшений, теперь достичь мощного развития государства будет легче, а следовательно, это позволит уделить больше внимания ведению военных действий — ведь именно они заставляют врагов бежать с поля боя и приносят славу Вашей армии. Продолжение "Казаков" позволит Вам ощутить себя полководцем, который на поле боя решает судьбу не только сотен и тысяч своих подопечных, но и всего государства.

Краткая характеристика

6 новых кораблей: линкор "Виктория", фрегат "Флора", бомбический кетч, куттер, турецкая яхта, галеас.

2 новых уникальных прусских юнита: пехотинец 18-го века и прусский гусар.

2 новых нации: Бавария и Дания (со своей уникальной архитектурой и по одному уникальному юниту).

в 4 раза больше карты (возможность выбора между 3 разными размерами карт).

5 новых кампаний: Пруссия, Австрия, Саксония, Алжир, Польша (30 миссий).

4 уровня сложности для миссий в кампаниях.

6 новых одиночных миссий.

6 новых исторических сражений.

6 специальных зданий для миссий.

3 специальных юнита для миссий.

Возможность играть в союзе с компьютером + по сети + альянсы.

Редакторы карт & миссий.

Новые режимы старта игры (время перемирия, с 18-м веком, с готовой армией, с блокгаузами, с/без тумана войны, с/без захвата крестьян и др.).

Глобальный рейтинг игроков.

Таймер.

Расширенный набор команд для юнитов.

Объединение в группы.

Починка кораблей.

3D ландшафт.

До 8000 юнитов в сражении.

18-противоборствующих стран.

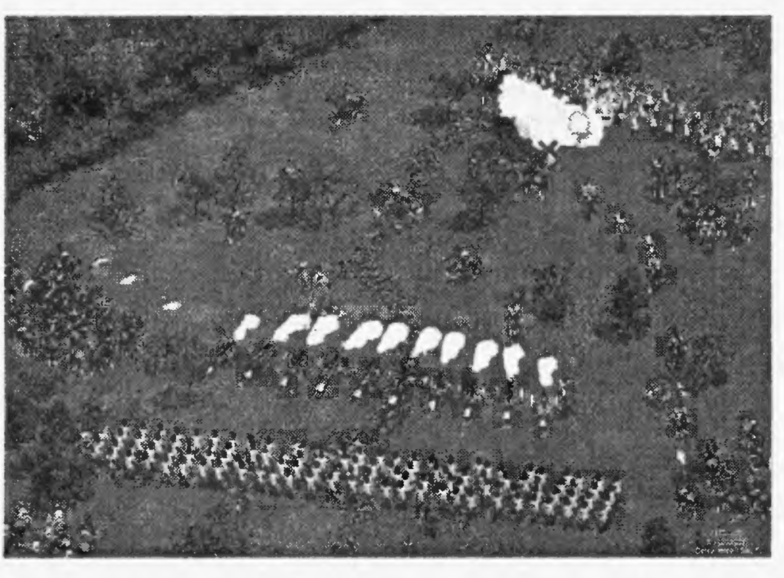
Официальный сайт игры:
http://www.cossacks.ru/

Основные особенности игры "Казаки"

В ЕВ ("Европейские войны") играют 16 стран: Алжир, Австрия, Англия, Франция, Нидерланды, Пьемонт, Польша, Португалия, Пруссия, Россия, Саксония, Испания, Швеция, Турция, Украина, Венеция. Каждая страна имеет свои очертания, свои особенности экономического и технологического развития, военные преимущества и недостатки, уникальные типы игровых единиц и технологий, поэтому вы имеете широкий выбор тактических и стратегических решений в войне против любого врага. Например, Англия является владычицей морей, Австрия имеет мощную легкую и тяжелую кавалерию, казаки — это гордость украинской армии, и т.д. Грандиозные битвы с участием до 8000 боевых единиц могут проводиться на одиночной или сетевой карте. Игра рассчитана на снижение контроля над каждой боевой единицей и локальными ресурсами, основные цели — формирование здоровой экономики, развитие науки, захват новых земель, защита границ и, конечно, война против врага.

Экономика основана на шести ресурсах: пища, дерево, камень, золото, железо и уголь. Дерево добывается в лесу; пища растет на полях и добывается из моря. Камень добывается из каменоломен, а золото, железо и уголь — в шахтах. Золото, железо и уголь в шахтах находятся в неограниченном количестве, и количество добываемого ресурса пропорционально числу рабочих на шахте. Это позволяет снизить время на управление ресурсами и выдвигает вперед стратегическую роль месторождений. Вы можете продавать, покупать и обменивать ресурсы на рынке, но цены могут изменяться в зависимости от количества ресурса на рынке. Все персонажи в ЕВ потребляют ресурсы, некоторым военным силам надо платить золотом, артиллерия и стрелки используют железо и уголь. Поэтому недостаточно просто тратить ресурсы на покупку солдат, артиллерийских орудий или кораблей. Необходимо также иметь определенный экономический потенциал для содержания и поддержки боеспособности своей армии. Недостаток ресурсов приводит к голоду и бунтам. Многие сооружения и боевые единицы становятся более дорогими по мере возрастания их количества — это позволяет избежать ситуации, когда вся карты загромождена башнями...

В игре представлены следующие силы: пехота, кавалерия, артиллерия и военно-морской флот. Отдельные страны используют как свои уникальные военные силы, так и боевые единицы, аналогичные единицам других стран. Таким образом, каждый игрок в рамках одной страны имеет все возможности для ведения сухопутной или морской войны. В то же время боевые силы каждой страны уникальны в плане некоторых особенностей, способностей и оснащения. Боевые единицы могут существовать в рамках следующих военных формированиях: колонна, шеренга или каре. Формирование включает офицера и барабанщика, и возможности солдат в группе возрастают.



Ландшафт игры является полностью трехмерным, и это важный элемент стратегического планирования. Например, захват командной высоты предоставляет большие преимущества и часто является по сути выигрышем битвы; вы можете устраивать засады в ущельях. Моделирование реальных физических законов также вносит много интересного. Например, люди поднимаются в гору медленнее, с высоты они видят и стреляют дальше. На гористой местности стрельба из пушки более эффективна из-за отдачи, чего нет на равнине. Артиллерийское и огнестрельное оружие имеют такие характеристики, как разброс дроби, вероятность поражения врага с одного выстрела и т.д. Туман сгущается после прохода человека.

В режиме нескольких игроков поддерживается до 8 игроков через модем, локальную сеть или Интернет, доступны режимы Случайной Карты и Исторических Битв. Исторические битвы являются точными повторениями реальных событий. Они воссозданы до мельчайших деталей, таких как ландшафт и карта; расположение отрядов врагов, их состав, структура и даже количество точно соответствуют историческим данным. В этом режиме игрок должен следовать той стратегии, которую он выбрал, провести битву и подтвердить или опровергнуть ее исторический результат. В режиме Случайной Карты игрок может выбрать параметры карты, ресурсы и т.д. Также можно использовать генератор случайной карты, который (учитывая широкие возможности игры, 16 воюющих наций, каждая со своими преимуществами и недостатками, и мощное дерево технологий с 300 изобретениями) сделает сетевую игру вашим любимым развлечением.



Патч к игре "Казаки. Европейские Войны"

Версия 1.15 new

Скачать лучше здесь http://www.rus-sobit-m.ru/rus/downloads/patch/cs_rus115new.exe

1) исправлены некоторые ошибки, вызывающие рассинхронизацию

2) нет "подвисаний". Скорость скроллинга максимально высокая на Вашем компьютере. Она не зависит от скорости на компьютере Вашего оппонента, как раньше.

3) исправлены некоторые причины "вылетаний".

4) исправлены ошибки, появляющиеся на больших разрешениях.

5) невозможность читерства в сетевой игре.

6) совместимость с английской релизной версией игры.

7) автосохранение 1 раз/4 мин (было 1 раз/1 мин).

8) автосохранение не произойдет после сообщения "Поражение".

9) Как только взбунтовавшийся наемник захватывает юнита, он его уничтожает. Это сделано против читеров.

10) Исправлен глюк в интернет-чате, некоторые персональные сообщения сообщения приходили не тому человеку.

11) Если послать кому-либо в чате персональное сообщение @@@kick, то его сообщений больше не будет видно.

12) А если послать сообщение @@@view, то его сообщения снова будут видны.

13) Исправлены тормоза в интернет-игре, связанные с разной скоростью хода часов на компьютерах.

14) В мультиплеере теперь виден таймер в таком формате: HH:MM:SS, [XX], где XX — количество игровых тактов с начала запуска игры.

При разработке стратегии развития следует ориентироваться именно на эту величину, а не на таймер.

"Казаки" покоряют планету

"Казаки" будут локализованы для Португалии! Появление игры в Португалии планируется на третий квартал 2001 года.

Соединенные Штаты также были охвачены лихорадкой по хиту "Казаки". Игровой сайт MGON.com протестировал RTS "Казаки: Европейские Войны" и расценил ее как: "Здесь больше смысла, чем в "Периоде Империй". Визуальное воспроизведение фантастическое [...] великолепные взрывы [...] притянут к себе любителей покомандовать и завоевывать, в ожидании чего-то более захватывающего, так же как и для больших любителей военных игр, которые хотели бы поиграть в более сложную стратегическую игру".

В течение 23-ей календарной недели "Казаки: Европейские Войны" крепко держатся на первой позиций списков GfK Loisirs Interactifs (Франция).

Коды и советы

Во время игры нажмите Enter и вводите коды (в игре по сети не работает):

supervizor — вкл.\выкл. туман войны;

money — дает по 50000 каждого ресурса;

izmena — переключить режим и играть за другую сторону клавишами 1-9 на правой цифровой клавиатуре;

multitvar — с нажатием клавиши P делаем юнитов;

www — включает все вышеприведенные коды, кроме money.

Шеснадцатеричные коды:
Еда — 1485A94;
Дерево — 1485A88;
Камень — 1485A90;
Золото — 1485A8C;
Железо — 1485A98;
Уголь — 1485A9C.

Карты кампаний — <каталог игры>\Missions\<любая папка>*.rar (разархивировав файлы вы можете поместить в корневую папку игры. Это позволит вам играть в миссии кампаний, выбрав на "Случайной карте" пункт "Готовая карта", а там выбрав тот разархивированый файл);

Карты сетевых баталий — <каталог игры>\History_battl*.rar (делаем аналогично предыдущему и играем в них);

Если разрешение вашего экрана меньше, чем 1024x768, то игра может не запуститься. Исправить это можно, отредактировав (в NotePad'e) файл mode.dat в каталоге игры и поставив вместо 1024 768 разрешение такое, какое у вас.

Не стройте здания, которые выпускают юнитов, слишком близко к непроходимым местам (чтобы увидеть непроходимые места нажмите Q), той стороной откуда они выходят — они могут застрять.

Как сделать доступными все миссии в кампании: в корневом каталоге есть папка /Players, заходим туда, видим несколько текстовых файлов (сначала вы должны в самой игре ввести имя игрока), выбираем тот текстовый файл, который называется вашим именем игрока (например, если вы в игре назвали игрока под именем AAA, то файл должен быть AAA.txt). А теперь запускаем этот файл в текстовом редакторе. Стираем все цифры. И ставим: 5 3 16843009 16843009 16843009 8 16843009 33686017 50529025 67372033 84215041 101058049 117901057 0 7 16843009 33686017 50529025 67372033 84215041 101058049 0 10 16843009 33686017 50529025 67372033 84215041 101058049 117901057 134744065 151587073 0 8 16843009 33686017 50529025 67372033 84215041 101058049 117901057 0.

Без хвоста и без шарика, или Недорого и сердито, часть 11

Сегодня я решил продолжить темы использования мышек в игровом процессе.

Как известно, металлический (с резиновым покрытием) шарик внутри мышки — штука довольно своеобразная. По своей структуре резиновая поверхность является несколько липкой, что позволяет шарику мгновенно собирать всю пыль с поверхности коврика. Пыль неизменно скапливается на горизонтальном и вертикальном валиках, что, в свою очередь, ведет к банальному "зависанию" мышки, с редкими ее подергиваниями (в данном случае я, конечно же, имею в виду мышиный курсор на экране). Для устранения данной неисправности приходится, в итоге, мышку разбирать и аккуратно чистить валики.

В зависимости от запыленности помещения, вашей чистоплотности и склонности вашего же коврика к накапливанию электростатики, количество подобных чисток может варьироваться от одного раза в полгода до одного раза в неделю. В последнем случае ваша мышка становится уже не другом и помощником, а настоящим врагом.

Однако прошли те времена, когда у пользователей не было выбора: мышка с шариком или какая-то другая.

Еще несколько лет назад в продаже появились мышки, в которых ролики заменили оптическими датчиками, а шарик вообще выбросили. Однако такие мышки могли кататься лишь по специальному отражающему коврику, расчерченному мельчайшими клеточками. Само собой, это было не слишком удобно.

И вот на рынке компьютерных мышей появились новые грызуны, не требующие для своей работы никакого специального коврика и свободно раскатывающие на любой поверхности, кроме зеркальной.

О таких мышках вы наверняка слышали. И сегодня я вам хочу представить три мышки, две из которых абсолютно оптические, но с проводом, а одна, беспроводная. Правда, с шариком.:)

Итак, начнем с последней.

DEXXA Wireless Mouse

Если вы помните, в одном из номеров "ВР" в девятой части серии "Недорого и сердито" (http://www.nestor.minsk.by/vr/vr0107/vr10711.html) я рассказывал вам о беспроводной мышке Ami Mouse Wireless Scroll (Excellence Series), выпускаемой под торговой маркой Trust. Она, как и рассматриваемая сегодня мышка DEXXA Wireless Mouse, "общается" с компьютером по радиоканалу и, как ни обидно, сообщает пользователю очень скудные о себе технические сведения.



Вот, что за информацию, кроме скудного описания, я нашел на официальном сайте DEXXA.

Общие сведения:

Свобода вашей мышки!

Без кабеля!

Спецификация:

Premium Radio Frequency Technology (это я переводить не решился)

Системные требования:

PS/2 Connection

Совместима с IBM PC/XT/AT/286/486/Pentium

DOS, Windows 95, 98, 2000, ME or NT

И все....

Так что, судя по всему, раскапывать, что к чему, мне придется самому.

Для начала скажу, что упаковка данной мышки выглядит достаточно пристойно, открывается удобно и содержит в себе:

Собственно мышь

Приемник

Две батарейки типа ААА (маленькие "пальчики")

Компакт-диск с софтом и драйверами

Приемник радиосигнала

Удлинитель для приемника (вдруг системный блок далеко находится)

И все...

Взглянув в первый раз на данную мышку, можно сделать следующие выводы.

Мышка выглядит достаточно презентабельно. Серо-синий корпус. Удобство использования как для правшей, так и для левшей. Достаточно тугие кнопки, чтобы не нажимать их случайно, и достаточно легкие, чтобы не создавать неудобства в использовании. Довольно эргономичный дизайн, не позволяющий руке утомляться во время работы с ней.

Колесико, находящее между двумя клавишами на достаточно удобном расстоянии, вращается легко, хотя и не без пощелкиваний. С одной стороны, это хорошо (чувствуешь каждый "шаг" скроллинга), а с другой — не очень... Палец на колесике при проворачивании слегка вибрирует, что создает дополнительный дискомфорт.

Впрочем, последний недостаток можно таковым и не считать, ибо практически все тестируемые мною когда-либо мышки "со скроллингом" (за исключением двух-трех моделей) вели себя точно так же.

Блок приемника подключается или непосредственно в PS/2-разъем, или через специальный удлинитель. Последний предназначен для варианта, когда системный блок находится достаточно далеко от мышки.

Кстати, приемник не в пример меньше по размерам, чем у ранее описываемой модели Ami Mouse Wireless Scroll (Excellence Series). Чуть толще батарейки типа АА ("пальчик").

На верхней поверхности приемника и нижней — мышки расположена кнопка "сброса", при помощи которой, как гласит инструкция, в случае неуверенного приема можно сменить радиоканал обмена информацией (количество доступных радиоканалов, к сожалению, не указано).

Делается это путем первоначального нажатия на кнопку "сброса" приемника, после чего последний устанавливается в "ждущий" режим, а потом — на кнопку "сброса" мышки. После описанных манипуляций приемник и мышка успешно "снюхиваются" и... все в порядке.

Ну, и наконец, дальность действия и чувствительность. К сожалению, не могу сказать, что в данном аспекте мышка показала себя "во всей красе". Расстояние, на которое я смог "отнести" мышь от приемника, не превысило полутора метров. И это учитывая, что батарейки в устройстве были установлены "родные", то есть из упаковки. Впрочем, есть и положительные качества. По заверениям разработчиков мышки, один комплект "свежих изначально батареек способен прослужить от двух до шести месяцев". Проверить данный факт мне не удалось в силу не слишком больших сроков, на которые в мое пользование была доверена мышь.

Установка мышки прошла довольно гладко. Более того, после подключения мышка сразу же заработала без всяких драйверов. Только как обычная мышь. Ну, а когда я доустановил еще и сервисную программу... Вот тут-то и началось самое приятное.

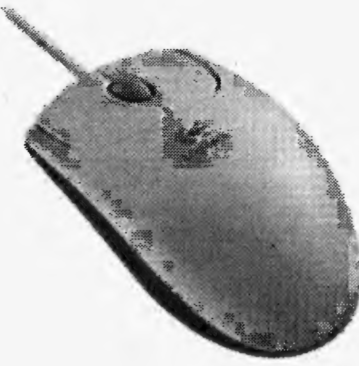
Возле "часов" появилась дополнительная иконка, а у мышки появилось несколько приятных дополнительных функций. Третья кнопка, "запрятанная" в ролике, получила возможность программироваться по своему вкусу. Описывать обилие возможных вариантов программирования даже не буду, захотите — сами увидите.

Стоимость же данной мышки не в пример умеренная: до 30-ти у.е.

Теперь давайте перейдем к двух ну очень похожим мышкам, однако, несколько отличным по цене.

Logitech Pilot Wheel Mouse Optical

Данная мышка стоит в Минске от 30-ти до 40-ка у.е. (впрочем, последняя цифра в самом скором времени должна значительно снизиться).



Внешний вид мышки настолько же привлекателен, насколько и непритхолив. Приятный сероватo-белый цвет верхней части корпуса, полупрозрачное основание...

Ну, а в коробке лежали...

Мышка

Мануал

Рекламный буклет

Диск с драйверами

Переходник USB/PS/2

Как видите — ничего лишнего:).

По правде говоря, данная мышка оказалась первой оптической (!) мышкой, с которой я мог ДЕЙСТВИТЕЛЬНО поиграться, а не провести пару раз по коврику с благосклонного разрешения хозяина сего чуда техники.

Итак... Как и описываемая чуть выше мышка, Logitech Wheel Mouse Optical имеет значительно более удобные для работы формы (читай — эргономику), однако при всем при этом у нее имеется... хвост (он же — кабель), зато нет ШАРИКА!!! Впрочем, я повторяюсь...:)

И левшам, и правшам данный девайс наверняка придется "по вкусу", ибо имеет абсолютно "ровный" дизайн без всяких "загибов" в ту или иную сторону.

Размер мышки не слишком велик и не слишком мал. Говоря попросту, ее создатели нашли достаточный компромисс между детской рукой и рукой взрослого человека, за что им можно сказать отдельное спасибо.

Не буду вдаваться в технические подробности всего механизма ориентации данной мышки, однако из личных наблюдений я вынес вот что...

В мышке стоит довольно мощный светодиод с усиливающей линзой. Линза направляет излучаемый светодиодом луч на поверхность, на которой в данный момент находится мышь, а мелкие шершавости поверхности воспринимает фотодатчик. При этом, когда мышь передвигают, то передвигаются и "шершавости", а следовательно мышь "знает", куда в данный момент нужно двигать курсор на экране.

Как я уже говорил выше, на зеркальной поверхности мышь абсолютно беспомощна, ибо "шершавости", как вы сами понимаете, там абсолютно исключены.

Особенно приятной в данной мышке оказалась функция умеренного свечения. Буквально через секунду, когда вы остановили движение мыши, светодиод переходит в режим "умеренного светоизлучения".

Не могу сказать, настолько это сберегает электроэнергию, однако, если в этот момент вы посмотрите прямо на линзу, ваши глаза не будут подвержены никакому излишнему напряжению.

Кстати, полупрозрачный корпус устройства очень эффектно выглядит, особенно в темноте, когда вы работаете, а ваши пальцы, передвигающие мышку, прямо-таки светятся...

Установка мышки прошла очень гладко. Устройство отлично "нашлось" как при подключении к USB-порту, так и к PS/2. Установка дополнительных резидентных программ повлекла за собой добавление в меню настройки мыши целый ряд дополнительных функций, вроде программирования клавиш, установки "третьей кнопки", что под роликом "скроллинга", а также возможность использования во время WEB-серфинга специального меню, позволяющего быстро и без лишних "кликов" осуществить большинство ОСНОВНЫХ функций вашего интернет-браузера.

Теперь в двух словах о другой мышке аналогичного дизайна...

Logitech Wheel Mouse

Вы спросите: почему в двух словах?

Да по той простой причине, что данная мышка по своему программному обеспечению и внешнему виду практически не отличается от только что описанной модели.

Исключения составляют лишь: цена (60 у.е.), цвет корпуса (темно-синий, с перламутром) и более новая электроника, позволяющая, по заявлениям создателей мышки, двигаться более точно и грамотно.

Откровенно говоря, не могу сказать, что я заметил большую разницу в скорости движения у Logitech Wheel Mouse или у Logitech Pilot Wheel Mouse Optical, да и установились они абсолютно одинаково, с одними и теми же дополнительными софтверными "наворотами". Да, дизайн у первой более симпатичный, хоть по форме и идентичен Pilot Wheel Mouse Optical, но цена... всетаки "кусается".

Впрочем, решать, что купить, вам, а пока давайте перейдем к играм.

Все три мышки я тестировал со следующими играми:

The Sims

StarCraft

Diablo 2

Новые Бременские

Quake 3 Arena

Half Life: Counter Strike

Игры отлично "нашли" все мышки, хорошо с ними "спелись", однако все-таки хочу вам сказать, что, несмотря на присутствие кабеля, Logitech Wheel Mouse и Logitech Pilot Wheel Mouse Optical все-таки более удобны в игре, чем DEXXA Wireless Mouse. Все-таки нет у нее "запаздывания" в связи со временем передачи-приема-обработки сигнала, да и dpi, похоже, значительно отстает от братьев-почти близнецов:). Вот только цена... Считайте и решайте сами...

Кстати, чуть не забыл. Специально для тестирования всех трех вышеописанных мышек интернет-магазин www.cd-rom.shop.by предоставил в мое распоряжение довольно симпатичный внешне и достаточно приличный по своему качеству мышиный коврик из коры пробкового дуба. Шарик DEXXA Wireless Mouse по нему совершенно не проскальзывал, что создавало дополнительный комфорт при игре и в работе.

Более того, по причине своего состава коврик совершенно не обладает недостатком накапливания электростатики, а значит, совершенно не притягивает к себе такую неприятную для мышек вещь, как пыль. Да и стоит он вполне умеренно...

SilentMan
SilentMan@tut.by

Мыши Logitech Wheel Mouse, Logitech Pilot Wheel Mouse Optical и DEXXA Wireless Mouse были предоставлены для тестирования фирмой БелКанТон.

Коврик для мышки "Cork" из коры пробкового дуба был предоставлен интернет-магазином www.cd-rom.shop.by

Юмористические порталы

Сегодняшнюю нашу встречу, дорогие читатели, мы проведем на, так скажем, не совсем игровых сайтах. Потому что все игры да игры, надоело как-то. Ведь в сети навалом и других замечательнейших веселеньких мест.

Первыми под определение "веселенькие" попадают действительно веселенькие сайты-хранилища анекдотов, баек, смешных историй, фотоприколов и всякой всячины. Вы скажете, что эти URL'ы вам давно известны. Ну и что, для вас я просто напомню, чтобы не забывали и пополняли свой юмористический запас ну просто таки ежеминутно. Для некоторых же (наверное) эти сайты станут просто открытием, и они мне огромнейшее спаибо скажут. Кто знает? Ну да ладно, перейдем непосредственно к волнующему нас вопросу.

Итак, Юмористические порталы:

http://sporu.net
На этом сайте основной упор сделан на текстовый юмор, то есть, анекдоты и тому подобное. Раздел 10$ за анекдот выглядит весьма оригинально. У вас никогда не бывало так, чтобы вы знали начало анекдота — курьезное начало, многообещающее начало, начало, за которым должен последовать умопомрачающий и ни с чем не сравнимый конец (punchline — как говорили греки), но... увы. Конец анекдота безнадежно затерялся в глубине серого вещества и только горящие глаза слушателей напоминают вам о том, что вы еще что-то недорассказали.

Что делать в такой ситуации? Симулировать приступ немости? Укусить близсидящего (тоже смешно)? Честно признаться и заявить: "А дальше я не помню!.."? Закатить глаза и умедитировать оттуда как можно дальше? Если б я был психологом, я бы не ответил. С другой стороны, я на психолога не похож, поэтому могу предложить другое: самостоятельно встать на путь тернистый и сочинить концовку. И не типа "не смешно — зато про войну", а настоящую, с этим самым punchline(ом) (да простят нас греки за изуродованное слово). Итак, вам предложат неоконченный анекдот. Если у вас есть подходящее завершение, напишите его в конце анекдота и нажмите Okey.

Что бы это значило? — Помните в популярной телепередаче "ВОКРУГ СМЕХА" был такой конкурс, в котором показывали фотографию, а зрители придумывали к ней всякие смешные подписи? Здесь вам предлагается провести именно такую операцию.

Также на сайте присутствуют разделы Анекдоты и Анекдотная лента. В первом вы сможете прочесть 10 самых популярных анекдотов сегодняшнего дня, а во втором, собственно, все остальные анекдоты все того же дня. Кроме того, в архиве можно прочесть все топ-десятки прошедших месяцев.

http://www.otlichno.ru/
По заявлению создателей сайта, здесь только юмор на отлично. А вот что тут имеется.

Смешные картинки — этим разделом никого не удивишь, но вдруг в 17 подразедльчиках, включающих в себя Животные, Компьютеры, Приколы, Семья, Спорт и многое другое, вы найдете то, чего нет больше нигде.

Байки — тут, как вы уже поняли, собраны различные смешные истории, которые оставили посетители сайта. Всего 21 баечных раздела, среди которых есть Животные, Алкоголь, Компьютеры, Учеба и др.

Халява — здесь собраны самые разные бесплатности с просторов Internet: компьютеры и игровые приставки, денежные призы, косметика, почта, компакт-диски и другая халява.

Кулинарные советы — о том, как вкуснее, быстрее и дешевле приготовить мясо, овощи, грибы, супы, как украсить Ваши произведения кулинарного искусства и о многом другом.

А еще здесь работают рассылки. Вот их тематика: Анекдоты после работы, Байки и приколы, Веселые картинки, Почемучка, Вкусно! Отборные рецепты.

Анекдоты — особенностью раздела является наличие 33 анекдотных подразделов, среди которых почему-то отдельно существуют Национальности и Евреи...

http://anekdotov.net/
Тесты — 25 различных психологических теста. Например: Насколько вы рассеяны, Есть ли у вас чувство меры, Кошелек или жизнь и т.д.

Тосты — объяснять, что означает это слово, я думаю, не следует. Тостов тут ооочень много, на все случаи жизни. Например: Выпьем за то, чтобы подорожали вино-водочные бутылки! Или Так давайте выпьем тут, На том свете не дадут! Ну, а если там дадут — Выпьем там и выпьем тут!

Комиксы — здесь собрана немалая коллекция комиксов: А.Лебедев, А.Попов, Б.Цыганков, М.Воронцов, О.Горбачев, О.Полушин, Ю.Шиляев.

Почтовые рассылки: Лучшие истории, Лучшие анекдоты, Лучшие картинки.

Бестолковый словарь — это не что иное, как бестолковый словарь:-))). Собрана большая коллекция смешных толкований всем нам знакомых слов. Например: джек-пот — негр трудится на плантации.

Еще здесь куча интересных и полезных разделов: Поздравления, Открытки, Видео и, на десерт, Новости. То есть все, что ваша душенька пожелает.

http://omen.ru/ANEK.HTM
Как вы, наверное, знаете, omen.ru многосторонний портал, найти здесь можно что угодно. Однако кроме всякой всячины, на нем имеется действительно огромнейшее хранилище анекдотов. Что можно подумать, услышав про 81 раздел, а? То то и оно, в одних названиях запутаешься. Врачи и больные, киллеры, школьники, КГБ, ФСБ и др. Также работает рассылка, по которой можно пять дней в неделе получать лучшую десятку анекдотов. Одним словом, стоит посетить.

Я думаю, что юмора на сегодня достаточно. Но если вы того пожелаете, путем своих писем, то эту тему можно будет еще более подробно осветить в следующих номерах.



MP3-архивы
Как вы все, наверное, знаете, МРЗ-архивов в Интернете тьма тьмущая. Однако количество не всегда гарантирует качество. Так что хотелось бы помочь вам разобраться, что есть хорошо, а что не очень. Так вот, к "хорошо" можно отнести сайт http://www.allofmp3.com. Ввиду многих причин. И поэтому хотелось бы по-подробнее на нем остановиться.

Что такое AllOfMp3.com
Этот сайт представляет собой высоко структурированный архив мультимедийных файлов с удобной навигацией и поиском. Портал AllOfMp3.com ориентирован как на профессионально работающих с музыкой — артистов и исполнителей, DJ-ев радиостанций, так и на "самых обычных смертных", вооруженных компьютером, Интернетом и тягой к прекрасному и вечному. Все мультимедийные файлы, доступные для загрузки с сайта, Вы загружаете непосредственно с файл-серверов без переадресации на другие ресурсы.

Структура сайта задумана и разработана таким образом, чтобы посетителям было максимально удобно осуществлять навигацию по сайту. В соответствии с этим меню разбито на несколько крупных разделов, внутри каждого из которых содержатся ссылки на страницы сайта.

Общая структура сайта.
Все MP3-композиции разбиты на несколько основных больших групп:

SoundTracks: этот раздел разбит на 3 подраздела: "Наши" (музыка из отечественных фильмов), "Ненаши" (музыка из зарубежных фильмов) и "Игры" (звуковые дорожки из популярных игр). Выберите нужный Вам фильм или игру — и Вы увидите, какие композиции из этой картины есть на сайте. Войдя в один из этих разделов, Вы увидите вверху экрана линейку букв. Кликнув по любой из них, Вы получите список исполнителей, название которых начинается с этой буквы. Выбрав нужного Вам исполнителя, кликните по его названию, и Вам выведется список альбомов этого исполнителя, которые есть на сайте. Возможно, Вы увидите альбом под названием "unsorted" — там собраны песни, которые либо не входят ни в один альбом, либо этот альбом представлен всего одной или несколькими композициями. Кликните по нужному альбому — и перед Вами откроется список композиций этого альбома, доступных для скачивания.

Наши: здесь представлены композиции исполнителей из России и стран ближнего зарубежья.

Ненаши: этот раздел посвящен зарубежным исполнителям.

Инструменталки: красивейшая инструментальная музыка со всего мира. Если имена Paul Mauriat и Ennio Morricone для Вас что-нибудь значат, то Вам сюда!

Видео: в этом разделе собраны многие популярные видеоклипы в цифровом формате.

Персональная часть. /MyAllOfMP3/.
MyAuth: Для реализации "индивидуальной" системы работы с пользователями многие сервисные возможности требуют авторизованного доступа. Этот раздел будет вызываться при обращении не авторизованного пользователя к этим функциям и загрузке мультимедийных файлов с сайта.

MyInfo: Данный раздел создается в момент Регистрации. В любой момент Вы можете изменить о себе ранее введенную информацию. Если изменения затрагивают текущие Пароль и Логин, то обновление в нашей системе произойдет только после подтверждения Вами правильности ввода. Для этого на Ваш электронный адрес будет выслано письмо с ссылкой, перейдя на которую Вы и сможете подтвердить правильность введенных данных.

MyDownload: В данном разделе хранится вся информацию по выбранным, но еще не загруженным ресурсам, т.е. видеоклипы, mp3-файлы (отдельно или альбомы целиком). После скачивания ресурса его название и Info добавляются в текущий список раздела "MyStat". В случае, если Вы передумали загружать какой-либо из ресурсов (видео, альбом или файл), пометьте его и нажмите "удалить".

MyStat: В данном разделе содержится перечень загруженных ресурсов:

— видео — mp3 альбомы и отдельные файлы. Каждому соответствует краткое описание. Группировка производится по исполнителю, далее альбому и имени файла. Для полной очистки списка нажмите "Очистить". Обобщенную информацию по объему загруженных и ожидающих своей очереди (раздел "MyDownload") файлов Вы можете посмотреть в разделе "MyBalance".

MyFeedBack: Из данного раздела Вы можете отправить сообщение создателем сайта. Ответ они пришлют по Вашему электронному адресу.

MyOrder: На сайте Вы можете разместить заказ на альбом или композицию того или иного исполнителя. Обязательны для заполнения поля "Группа", "Альбом" или "Композиция".

Сервис требует авторизации при доступе. Когда интересующий вас альбом или композиция будет найдена, вы получите сообщение на ваш e-mail.

TechSupport: Из данного раздела Вы можете послать сообщение создателем сайта. Ответ на него будет размещен здесь же, непосредственно после сообщения.

Возможности сайта.
Статистика: если Вам интересно, композиции каких исполнителей представлены на сайте в наибольшем количестве, то вам надо перейти в этот раздел. Перед вами появится список 20-ти исполнителей и напротив каждого из них — количество композиций этого исполнителя, которые есть на сайте. Ну, а выбор делать Вам.

Отзывы: зайдя на эту страницу, Вы увидите сообщения, которые оставляли посетители. Иногда приятное:), иногда — наоборот:((, а иногда пожелания. Если Вы считаете, что Вам есть, что сказать, то оставьте свое сообщение и пусть все прочтут его.

Поиск: здесь Вы сможете найти нужную Вам песню по названию исполнителя или альбома и, наоборот, найти исполнителя, зная название композиции. Вы даже можете искать, зная сочетание 3-х букв в названии композиции, альбома или исполнителя. Технология поиска такова. В параметре "название" Вы должны ввести искомую фразу, слово или сочетание букв. В параметре "искать" укажите, что вы ищете: композицию, альбом или исполнителя. Можно искать по всему сайту. У Вас также имеется возможность сузить круг поиска, задав временной интервал.

Связь: это страница для тех, у кого есть какие-либо предложения или претензии к создателям сайта.

Форум: этот раздел предоставляет Вам возможность НАПРЯМУЮ общаться с другими посетителями. Вы можете завязывать друг с другом offline-беседу, искать MP3-файлы, обсуждать технические аспекты сайта.

FAQ: очень полезный раздел! Рекомендуется прочесть его перед тем, как задавать вопросы.

Чарты.
В этой части меню Вы можете получить доступ к 8-ми наиболее популярным хит-парадам. Просто кликните по интересующему Вас чарту — и Вы увидите таблицу с участниками хит-парада. Хит-парады обновляются на сайте еженедельно!! Вы имеете возможность скачивать песню прямо из чарта — просто кликните по ней и скачайте.

MTV Top 20 — Хит-парад популярнейшего музыкального канала MTV.

MTV Rus Top 20 — Двадцатка "самых-самых" Русского MTV.

BillBoard Top 50 — Лучшие 50 песен по мнению известного музыкального журнала "BillBoard".

Европа+ — Хит-парад радиостанции Европа+.

Наше Радио — "Чартова Дюжина" радиостанции "Наше Радио".

Радио Максимум — "Хит Парад двух Столиц" от Радио Максимум.

20 Муз-TV — Лучшая двадцадка от телеканала МУЗ-ТВ

UK Top — Официальный британский хит-парад UK Top.

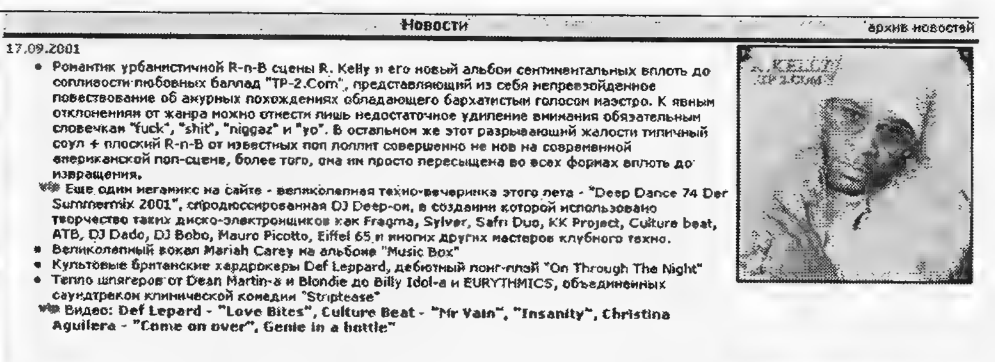
Рейтинги.
Композиции: Это рейтинг композиций по количеству скачиваний с сайта. Кликнув на этот пункт меню, Вы увидите таблицу, в каждой строчке которой указан исполнитель, альбом, композиция и, в самом начале, количество скачиваний посетителями данной композиции. Здесь же Вы можете просмотреть все альбомы исполнителя (надо кликнуть на его название), все песни из данного альбома (клик на названии альбома) или скачать эту композицию, кликнув на нее.

Исполнители: Этот рейтинг отличается от предыдущего тем, что показывает Вам исполнителей, композиции которых наиболее часто скачивают посетители.

Ну, вот вроде бы и все на сегодня. Надеюсь, что немалая часть из вышеприведенной информации оказалась полезной для вас.

В следующем номере вы еще больше обогатите свои познания в области того, где и как можно достать музыку в сети.

Подготовил Dimasan,
Dimasan@tut.by





Why not Unreal? (субъективное мнение)

Предупреждение: профессиональным квакерам читать запрещено. Опытным — не рекомендуется. Начинающим после чтения нижеизложенного текста немедленно включить компьютер и выплеснуть свои негативные эмоции на Q3DM2. Пусть эти святые люди никогда не усомнятся, что Quake III — "лучший во вселенной deathmatch". Ну, а всем реально мыслящим геймерам предлагаю свою точку зрения на текущую популярность сетевых шутеров.

Спорят грузин и армянин.
— Армяне лучше, чем грузины!
— Грузины лучше, чем армяне!
— Все равно армяне лучше!
— Ну, чем, чем, чем они лучше?!
— Чем грузины!

Все началось с крика... Где-то это уже было? Нет, нет, речь пойдет о совершенно других вещах, так что особо чувствительных попрошу успокоиться. Это был мой собственный возглас "Фантастика!", когда я впервые увидел 3D игру на экране компьютера. Не сомневаюсь, что не я один так удивился, когда увидел революционный Wolfenstein 3D в далеком 1991 году. Это не была очередная приставочная аркада — и это уже революция. Игре удавалось заставить любого смотрящего на подрагивающий экран монитора почувствовать себя американским шпионом Вилли Блашковичем в самом логове третьего рейха. Ведь это так походило на правду, в отличие от вида сбоку, — шмайссер у тебя прямо в руках, ты чувствуешь его холодный ствол и отдачу при интенсивной стрельбе. Фрицы кричат, кашляют и стонут, подкошенные меткой очередью. Собаки лают и скулят, а главарь Адольф приветствует злорадной улыбкой и фразой "Guten Tag!", поправляя ленту своего шестиствольного пулемета... Автор этого шедевра, молодая команда программистов ID Software, стала известна всему миру как родоначальник нового жанра компьютерных игр — 3D-action. Безусловно, хотя и движок игры на самом деле был двухмерным, это был прорыв!

Ненадолго хватило тех семи эпизодов оригинальной игры, и общество потребовало большего. Дополнение Spire Of Destiny лишь больше разозлило аппетит игроманов. Но когда в свет вышел DOOM... Теперь о трехмерности заговорили даже люди, далекие от компьютеров. Появились лестницы, лифты, окна, узкие проемы, световые эффекты... Количество доступного оружия увеличилось в два раза, а разнообразие монстров потрясало воображение! Это была слишком хорошая игра для того времени! Компьютеры только для того и покупали, чтобы почувствовать себя солдатом в самом логове омерзительных мутантов. ID гребла деньгу лопатой... Джон Кармак и Джон Ромеро — тогда уже никто сомневался, что только эти ребята смогут давать свету лучшие 3D шутеры.

Как доказательство — баснословный успех Quake. Это был первый представитель нового поколения трехмерных игр. Теперь уже по-настоящему трехмерных: появилось то самое третье измерение — персонаж научился прыгать и даже вертеть головой. Но самое революционное — потрясающе интересный режим сетевой игры. Именно во времена первого Quake начинали свой путь сегодняшние "отцы" этого киберспорта. Причем многие из них до сих пор уверяют, что в современных шутерах утеряна та искра азарта и уникальная атмосфера, которые, на их взгляд, присутствовали в первой части. Что ж, возможно... И не хочу повторяться, что этот шедевр был на счету и без того уже ставшей легендарной команды разработчиков ID Software...

Выход второй части этой игры скорее был обусловлен появлением нового поколения видеокарт от ныне покойной 3Dfx. И должен признаться, Quake II прекрасно продемонстрировал их возможности и недостатки. Сетевая игра выходила на качественно новый уровень, значительно отличавшийся от Quake I. В связи со стремительным развитием Интернета небольшие кланы квакеров объединяются в целые организации с регулярным проведением чемпионатов на ценные призы. Именно в 97 году Quake II стал первой игрой, о которой заговорили как о новом виде спорта. Кармак раскошеливается на красный Феррари — и это самый яркий символ успеха и благополучия монополиста на рынке шутеров ID.

Но пришло 26 мая 1998 года. Надо ли напоминать, что именно в этот день поступил в продажу UNREAL... И никто не мог поверить, что эту игру сделала какая-то там Epic MegaGames. Ведь только ID может делать революции в ей же созданном жанре компьютерных игр! Но ведь то, что вместилось на 650-мегабайтном диске, никак не могло сравниться с унылыми красно-желтыми кваковскими подземельями, к которым все уже привыкли. Какие-то критики писали в обзорах: "UNREAL на переработанном движке QUAKEII"... Ребята, поверьте мне, из хлама конфетку не сделаешь, даже если очень постараешься... Движок был абсолютно новый и использовал последние графические навороты, о которых раньше никто и не догадывался. Если это поверхность воды — теперь она переливается и со свойственными кругами, свет от факельного огня правдоподобно подрагивает, как и положено. Чего только стоит эффект "Flare of the Corona" — появление на экране кругов, если смотреть на очень яркие источники света! Потрясающая музыка гармонично дополняла атмосферу всему происходящему на глазах игрока, что создавало незабываемое чувство причастности и ответственности за то, что происходило по ту сторону стекла. Каждый уровень теперь разбивался на зоны, в которых можно было задавать самые различные свойства, что придавало самому темному закоулку этого нереального мира свою непревзойденность и индивидуальность. Ну и, конечно же, это была первая игра, в которой ярко прослеживался сюжет, чему доказательство — "Нереальная история".

Примечателен был и сетевой режим игры. Здесь уже не все так просто — каждое оружие имело два режима стрельбы, незаменимые в конкретных случаях и абсолютно бесполезные в большинстве других. Более того, были введены и непривычные варианты совместных разборок, например десматч на уровне в кромешной тьме и с фонариком в руках. Вот и решай, анриллер, включать фонарик и выдавать свое место положения или двигаться вдоль едва заметной стены! Подивились наши квакеры, да все равно продолжили резню на Q2DM4. Но нашлись и те, кто по достоинству оценил этот шедевр и до сих пор делает все возможное и невозможное для его популяризации:-).

Следует упомянуть и про другой шедевр 98 года — Half-Life, но про эту игру нужно вести отдельный разговор. Так уж она была не похожа на все остальные игры с одной стороны, но похожа на типичный американский боевик — с другой. Безусловно, еще один удар в челюсть ID. Наконец-то появилась конкуренция!

Нам так ничего и не известно, что же творилось в стенах ID в эти жаркие летние деньки триумфального шествия новых шутеров по миру. Но одно можно сказать определенно: руководством была поставлена цель — немедленно вернуть подорванный авторитет. И для этого не обязательно делать что-нибудь сверхъестественное! Сначала ты работаешь на имя, а потом имя работает на тебя... Просто берешь заветное слово "дрожь" и добавляешь к нему цифру три — и игра миллионными тиражами разлетится по всем уголкам земного шара! Работа ведется за плотно закрытыми дверями, и лишь через полгода наши квакеры узнают, какой сюрприз им готовят на этот раз. QuakeIII: Arena — никакого сингла, только сетевые разборки, и это должно быть круто! Выход игры намечается на 1999 год.

Но и конкуренты в это время не щи лаптем хлебали. UNREAL находится на вершинах мировых рейтингов, Half-Life признается Игрой Года ведущими журналами, и Valve решает улучшить сетевой вариант своего шедевра, выпустив отдельно Team Fortress. И тут (надо же) Epic анонсирует UNREAL TOURNAMENT — по сути, аналог Q3, разрабатываемого ID!

Когда же до выхода обеих игр оставалось не более трех месяцев, завязалась настоящая информационная война. Один за другим пошли анонсы с красочными скриншотами из Всемирной сети, чьи авторы всячески расхваливали грядущий шедевр и непременно сравнивали с конкурентом. Но уже тогда можно было сделать главный вывод: UT будет отличаться гораздо большим количеством настроек, режимами игры, достойными ботами для одиночной игры и разнообразностью уровней. Ну, а цензоры Q3 ограничивались красивыми общими фразами о предстоящем QUAKEIII, ибо чем-то удивить и без того жаждущих новых впечатлений квакеров не могли. Новый движок — само собой, оружие — разумеется (это было бы наглостью взять и содрать все стволы из Q2), уровни — безусловно, но где же новизна идеи? Конечно, зачем тут что-то необычное, ведь квакерам, кроме мочилова дэзматч, и не нужно ничего...

Не успели мы отойти от демо-версии UT, как под бурные аплодисменты и громкие фанфары полная версия сего чуда поступила в продажу. Такого не ждал никто! Я не хочу осыпать эпитетами превосходной степени эту самую продуманную и неповторимую игру — думаю, никто не сомневается, что в этом деле со мной тяжело тягаться. Непосредственно компоненты успеха я изложу чуть ниже, добавлю лишь, что даже наши квакеры на время притихли. Если Epic сделала ТАКОЕ... что же сделает ID? Честно говоря, в этот непродолжительный промежуток времени мне даже чуть-чуть стало жалко квакеров — их QUAKE III с простым, пусть даже феноменальным death-match`ем и рядом не будет стоять с UT...

Через месяц QUAKEIII вышел. Точнее, выполз. С совершенно равнодушным видом я установил игру. Заставка чуть приподняла настроение, но больше было нечему радоваться. Хотелось восхищаться красотой движка, но что-то расхотелось после пару-тройки однотипных уровней. Нет, я НЕ МОГУ смотреть на это после UT. Не могу.

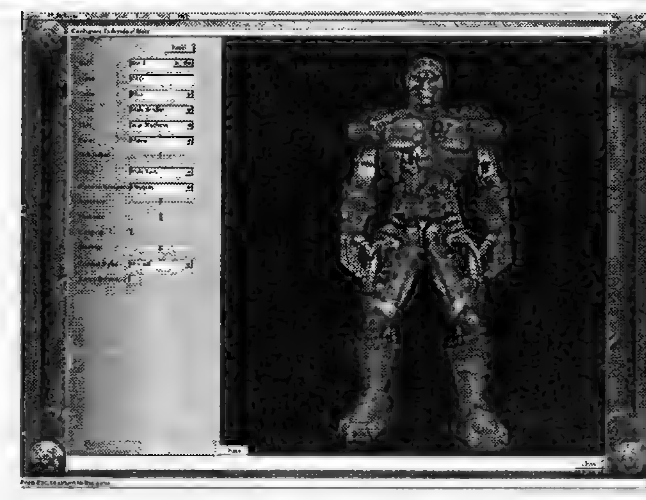
Но мир словно сошел с ума. Я не понимал, почему все ведущие игровые издания или отдавали все лавры Q3, или ставили на одну полку с UT. Рассуждения критиков казались бредовыми и не логичными, а глядя на "оценки", мне приходилось подавлять в себе рвотный рефлекс. Мол, графика и дизайн уровней (!) в Q3 безоговорочно лучше! Но в один прекрасный день мое терпение лопнуло, и я решил обосновать свою точку зрения конкретными фактами. Вот, что у меня из этого вышло.

За что я, здравомыслящий геймер со стажем, считаю UNREAL TOURNAMENT лучшим в своем роде и в частности лучше QUAKE III:

— UT: лучший в мире AI ботов (это выдумал не я — общепризнанный факт, согласится даже самый заядлый квакер). Q3: боты оставляют желать лучшего, хоть и на больших уровнях сложности убивают быстро и нагло.

— UT: режим игры DOMINATION — идеальный способ проверить слаженность действий команды игроков в сетевой игре — любой ценой удерживать контрольные точки, это что-то новенькое! Q3: такой режим ОТСУТСТВУЕТ.

— UT: режим игры ASSAULT (или почувствуй себя спецназовцем) — прорвать оборону противника, проникнуть на корабль (поезд, базу, склад, в замок, на подводную лодку) и устроить там погром за отведенное количество времени, а после организовать слаженную оборону и удержать завоеванную позицию. Q3: такой режим ОТСУТСТВУЕТ.



— UT: как это ни странно, попытка сюжета (кровавый турнир будущего), его развитие (участие вашего героя) и логичное завершение (стильные кубки, схватка с Чемпионом и церемония награждения Лучшего Воина Вселенной). Q3: сюжет? На фиг нужен! Ведь квакеры бьют себя кулаками в грудь — QUAKE3 он ведь Арена и только для сети, а одиночка — так, побаловаться. Я с вами согласен, господа квакеры, но уж извольте, общественность должна знать все достоинства и недостатки.

— UT: поддержка мутаторов, коренным образом меняющих ход игры, изменяя гравитацию, арсенал доступного оружия, параметры моделей, другие настройки (все, что угодно). Возможность комбинирования мутаторов (низкая гравитация и по винтовке на халу — снеси десяток голов в полете!). Q3: размечтались, квакеры! Всем ползать по полу и стрелять, из чего Кармак разрешил!

— UT: возможность в режиме тренировки настроить абсолютно все: начиная от количества противников и их моделей, заканчивая уровнем их мастерства по четырем параметрам (включая скорость реакции, меткость, умение "уходить в сторону" и т.д.) + любимое оружие (!) каждого бота, его стиль игры (агрессивный, пассивный, осторожный)! Q3: может еще настроить и его (бота) любимый способ размазывать по стенке мозги?

— UT: присутствие всяких приятных мелочей — Headshot`ы (при попадании из остро-колющего оружия в верхнюю третью часть модели — слетание с плеч головы с характерным звуком и анимацией; разорванные на руки, ноги, туловища (продолжать надо?) трупы неприятелей при попадании из разрывного оружия, при их падении в воду — характерный всплеск (мелочь, а приятно!), а чего стоят варианты падения на землю умерщвленных тел — могут отлететь на десять метров, три переворота в воздухе сделать, просто свалиться или сразу утилизироваться на конкретные части тела (см. выше). Q3: попал в толстяка — он упал. Зарядил в труп — осталась мокрая лужа. Это все? Не убедительно...

— UT: одно из самых весомых преимуществ — оружие. Нет, я не буду распрягать, как это делают квакеры, что "оружие лучше сбалансировано" или прочий отстой. Конкретный факт: как минимум ДВА РЕЖИМА СТРЕЛЬБЫ КАЖДОГО СТВОЛА, следовательно, больше просторов для разработки индивидуальной тактики использования каждого оружия. Яркий пример — Флак-пушка: первым режимом стреляет острыми осколками, летящими с огромной скоростью и отражающимися от стен, — идеально на средних расстояниях и позволяет уничтожить врага из-за угла (ну, господа квакеры, вам об этом только мечтать!), второй — навесная граната, разрывает на те же конечности с потрясным звуком, при соприкосновении с поверхностью (в случае промаха) снова разлетается на дробь, которая, в свою очередь, опять отражается от стен. Такие разные и такие необходимые режимы... И еще один удар в челюсть — 7 (СЕМЬ!!!) режимов стрельбы Rocket Launcher`а! Q3: Один. Совсем один...

— UT: различный и неповторимый вид амуниции для каждой пушки — за километр понятно, к чему ты сейчас подберешь патроны (капсулы с "зеленкой" для биовинтовки, аккумуляторы для Pulse Gun, цилиндрические контейнеры с лезвиями для Ripper`а). Q3: достали одинаковые "ящики", пока не разберешь на нем эмблему, не поймешь, что ты там подобрал.

— UT: неповторимый дизайн уровней. Вы не ослышались — НЕПОВТОРИМЫЙ. CTF-Facing Worlds — красота и фантазия, гармонично сочетаемая с продуманностью.



Представьте себе — две крепости и два не больно широких моста между ними. И это все в космосе... вращается. Огромный земной шар, яркое солнце и астероиды движутся по небу — и создается впечатление, что сейчас все перевернется и ты полетишь к неизведанным мирам... DM-Galleon — настоящий пиратский корабль с навигационной рубкой, внутренними помещениями и раздутыми парусами в открытом море, AS-High Speed — несущийся на бешеной скорости поезд атакуется воздушным десантом — почувствуй себя Нико, DM-Morpheus — три монолита далекого будущего, два последних этажа которых уже в мезосфере — deathmatch в стиле Matrix с перестрелками в прыжках между домами — освободите свой разум! Мне продолжать? А ведь почти в каждом уровне своя романтика и непревзойденность... Q3: подземелья, подземелья... Несколько замков, пусть даже с местами очень красивой декорацией. Пару платформ на черном фоне... Но ведь большинство карт — замкнутые коридоры, и после UT на это просто смешно смотреть. Я уже не говорю про CTF карты... Да, квакеры имеют право кричать, "что они все сбалансированы для сетевой игры", что "во время таких разборок любоваться нет времени", главное — динамика, а тут вашему UT, как до луны... Я то же самое могу кричать. Но конкретный факт: оригинальностью уровней в Q3 по сравнению с UT и не пахнет.

— UT: спорный факт, но все же. Музыка. Более 20 саундтреков различного стиля: здесь и Heavy Metal (композиция Razor-ub), и электроника (Organic, GoDown, SuperFirst), и уже ставшая привычной музыка в нереальном стиле (Foregone, Nether, BotPack10). Скажу откровенно — все вышеперечисленные композиции сопровождают меня во время продолжительных путешествий по всемирной сети. Эту музыку можно слушать где угодно, и тебе никто не скажет, что она какая-то примитивная или еще что-то в этом роде. Учеными доказано — под правильную музыку человек значительно увеличивает продуктивность своей работы (вот я уже, например, под Course целую страницу текста набрал), а велогонщики крутят педали на 30% интенсивнее. В моем собственном эксперименте со снайперской винтовкой под Razor-ub я в два раза больше фрагов настрелял! Q3: жуткая музыка. В смысле — страшная. Чисто в кваковском стиле. Но должен признаться, что под эти самые подземелья и замки она подходит идеально. Но при игре не обращаешь на нее никакого внимания.

Если кто-то думает, что я не смогу продолжить этот "список", пусть думает дальше. Безусловно, главное различие Q3 и UT — это стиль игры. Несмотря на сходство смысла процесса — везде нужно уничтожать противников, причем как можно больше, — разница в процессе игры неописуемая. Но можно ли сказать, какой стиль лучше? Не хотелось бы повторения того народного анекдота, который я решил взять в качестве эпиграфа... Да, квакеры, я с вами согласен, что QUAKE — это уже культура, и в своем роде уникальная, и никакой критик не имеет права к ней придираться. Я не ставил своей целью отобрать у вас смысл жизни — это бесполезное и бесперспективное занятие. Моя задача — доказать, что UNREAL такая жа культура, пусть и на семь лет младше, но имеющая право на существование и дальнейшее развитие.

Обидно, когда приходишь в клуб и не обнаруживаешь на местных компах знакомой иконки с шипастой буквой "U". А если и есть таковая, то лучше в процессе игры не снимать наушники. Квакеры, которые везде и в огромных количествах (расплодились, v%'x;...), просто не дадут нормально "работать", придираясь и смеясь со всего происходящего на экране. Но одно успокаивает: опытному анриллеру засунуть их за пояс не составит большого труда. Типичная ситуация: в руках Shock Rifle и из-за спины слышишь возглас, что это очень слабое оружие, не то, что "четверка" в Q3. А потом объясняешь, что она слабая только в руках ламаков типа того, кто это сказал, и если он не умеет пользоваться этой пушкой, это не значит, что она "слабая". Пускаешь сгусток вторым режимом — и попадаешь лучом первым, результат — сфера, минус 400 здоровья. Мало? Резонный вопрос: сможет ли аналогичным образом квакер ответить хотя бы на половину "придирок" из моего "списка" к его Q3?

Но если сравнимы игры, почему не сравнимы их популярности? Где в Минске хоть раз проводился расширенный чемпионат по UT? Неужели он так плох? Ответ один — нет спонсора. А если есть таковой, то деньга идет или на очередной въевшийся "BelABM Formula 1", или на сверхпопулярный Q3. Хорошо, если на Counter-Strike. Как тут не согласишься, что предубеждение — худший порок...

Но мы не сдаемся. Пусть все играют в Q3 и думают, что он — "лучший во вселенной deathmatch". Зато как мы выделяемся из толпы!

Организованно в черных майках с надписью "Redeemers!" вчетвером заходим в клуб, молча отдаем деньгу и занимаем места. Пять минут на настройку управления, команд и опций — все готово. Сначала для разогрева Deathmatch — и через полчаса пальцы уже ловко скачут по клавиатуре, а правая рука принимает форму поверхности грызуна.

Но "самое то" начинается в командных режимах игры. Для начала пресловутый Domination против местных одиночных любителей ночной игры — вот уж действительно пушечное мясо. Ближе к полуночи к нам начинают набиваться квакеры, и мы их охотно берем для игры в Capture The Flag. Вот, где нужна слаженность команды. Страсти накаляются до предела, когда после очередного прорыва вражеский флаг оказывается в моих руках, и практически одновременно срабатывает сигнал — украли наш собственный! И каким бы способом я ни возвращался назад — обязательно лоб в лоб встречусь с местным квакером, пару минут назад утащившим нашу святыню. The winner takes it all — удача на этот раз улыбнулась мне, и с богатыми трофеями возвращаюсь на базу. Тяжело описать те чувства, которые охватывают тебя, когда ты приносишь своей команде победу... Нет, не дождетесь, вот сами побеждайте и наслаждайтесь!

Но закончить статью с таким воинственным названием я хочу на мирной ноте. Несмотря на тот конфликт, на основе которого построена эта статья, я говорю: "Квакеры и анриллеры — объединяйтесь!". Какая разница, что у тебя в руках — рельса или флак, что у тебя на плечах — Armor или Shield — в голове ведь одно и то же: погоня за острыми ощущениями, за трехлитровыми банками адреналина в крови и такими необходимыми победами в киберспорте. Но все же буду рад получить опровержение моим выводам, что в UT никто не играет.

Ну, а человеку, так и не решившему в этой бешеной гонке компраматов, чему уделить несколько единиц своего драгоценного времени, скажу одно — играйте в тетрис. Ибо тут уместна фраза: "[Q3\UT] это не игра. Это образ жизни". И лишь тем, кто почувствовал непреодолимый интерес к этому гениальному способу убить время и вполне безопасным путем получить самые яркие впечатления, посоветую не торопиться с выводом и ни в коем случае не слушать других мнений (как в устной, так и письменной форме).

Но вдруг ты впервые запускаешь UT, и начинает твориться что-то странное? Тебя охватывает странное чувство, что ты когда-то здесь уже был, и с тех пор почти ничего не изменилось. Все так же в левом углу прячется твой любимый ствол, а на ящике защитный пояс. Ты идешь по коридору и знаешь — из-за того угла сейчас выскочит киборг и попытается лишить тебя жизни — и заранее выпускаешь шесть ракет, которые разрывают на транзисторы эту машину войны, еще секунду назад готовую сражаться до конца. Ты повышаешь уровень сложности до невозможного — виртуальный противник становится более коварным и непредсказуемым, но от этого ты только больше удивляешься своей скорой победе. Что происходит? Ты замечаешь, что можешь двигаться быстрее, а стрелять точнее, но это только начало. Когда же компьютер уже не сможет оказывать тебе достойного сопротивления, твое стремление к борьбе и самосовершенствованию будет доминировать над разумом.

И тогда ты понимаешь, что твоя арена — UNREAL TOURNAMENT. Твой последний шанс доказать, что ты имеешь право на существование.

И твой главный противник — непредсказуемая машина, наделенная не только разумом, но и чувствами и эмоциями, которые ты почувствуешь даже на другой стороне земного шара. Твой противник — другой человек.

Max_849
Max_849@mail.ru

Коды

4x4 Evolution

Спрятанные деньги — на Farm Road гоните под железнодорожным мостом и на центре пруда найдете 1500 у.е.

На Restricted Area нужно ехать до ворот 5. Проехав еще немного, вы увидите самолетный ангар. В углу ангара лежит приятность.

На Laguna Del Ray нужно найти небольшой остров. На вершине острова приятность:).

Между воротами 6 и 7 на Black Gold есть некая территория, на которой также можно найти приятность. Там рядом трак с нефтью.

На Treasure Bay езжайте вокруг танкера возле берега. Там вас ждет приятность в размере 666 у.е.

На Truck Stop 101 езжайте на "спрятанное" шоссе и следуйте по правой стороне дороги.

Большая вероятность того, что вам улыбнется удача и вы найдете кругленькую сумму.

Warcraft 2: Beyond the Dark Portal (Русский)

Для введения кодов во время игры нажмите [Enter] и напечатайте их в открывшейся строке чата:
IT IS A GOOD DAY TO DIE — непобедимость.
GLITTERING PRIZES — дает 10,000 золота, 5000 дерева.
VALDEZ — дает 5000 нефти.
SPYCOB — 5000 oil units.
HATCHET — крестьянин срубает дерево за 2 удара.
MAKE IT SO — повышает скорость производства.
TITLE — повышает скорость ваших юнитов.
NOGLUES — отключает магические ловушки.
SHOWPATH — открывает карту.
ON SCREEN — отключает туман войны.
THERE CAN BE ONLY ONE — ?
FASTEMO — ?
UCLA — показывает сообщение "Go Bruins!".
DAY — показывает сообщение "FIEF".
NETPROF — лазерный дисплей.
ALLOWSYNC — ?
DECK ME OUT — получить максимальный апгрейд всех строений.
EVERY LITTLE THING SHE DOES — дает магам все заклинания.
HATCHET, AXE AND SAW — повышает скорость добычи ресурсов.
UNITE THE CLANS — победа.
YOU PITIFUL WORM — поражение.
THERE CAN BE ONLY ONE — посмотреть финальный видеоролик.
NEVER A WINNER — бесконечная миссия.
TIGERLILY — дает возможность перейти к любой миссии после введения дополнительного кода **HUMAN** x или **ORC** x (вместо x введите число от 1 до 14, и вы попадете на миссию с этим номером, перед введением этих кодов не забудьте ввести код **TIGERLILY**).

MechWarrior 4: Vengeance

Набирайте коды, удерживая кнопки [CONTROL]-[ALT]-[SHIFT].
IY — непобедимость.
UO — бесконечный боезапас.
HF — отключить слежку за температурой.
IB — замочить вражеский Mech.
ML — удачно закончить миссию.

Oni

Используйте следующие коды во время игры:
shapeshifter — изменить персонаж.
liveforever — непобедимость.
touchofdeath — всемогущество.
canttouchthis — не останавливаемый.
fatloot — получить здоровье и боекомплект.
glassworld — сделать мебель стеклянной.
winlevel — мгновенно выиграть уровень.
loselevel — проиграть уровень.
bighead — режим больших голов.
minime — сделать всех игроков маленькими.
superammo — режим Super Ammo.
reservoirdogs — режим боев AI друг с другом.
roughjustice — получить все оружие.
chenille — режим Daodan Power.
behemoth — режим Godzilla.
elderrune — регенерация.
moonshadow — стать невидимым.
fistsoflegend — режим Fists of Legend Mode.
killmequick — режим быстрого движения.
carousel — режим медленного движения.

Warhammer 2: Dark Omen

В главном меню введите:
BRINGEMON — Позволяет использовать "боевые коды".
LOOKLIVELY — Позволяет использовать "боевые коды 2".
FUDGEISLUSH — Позволяет использовать "книжные коды":
DONTMESSWITHME — Позволяет использовать "книжные коды 2":
THELIVINGGEM — Переносит в уровень Great Forest 1.
HANDYMAN — Переносит в уровень Great Forest 8.
RIDETHESTORM — Переносит в уровень Axebite Pass 4.
YOUANDI — Переносит в уровень Altdorf 8.
OVERBYCHRISTMAS — Нажмите F12, чтобы выиграть битву.
SQUAREWINDOW — Открывает окно увеличения.
SMEGHEAD — Маленькие головы.
BENNYHILL — Быстрая игра.

Коды видео-вставок:
CREDITS.
WELCOME.
GROOVETOWN.
LIGHTREADING.
SMALLPEBBLE.
BADBREATH.
WHITEGRAIL.
ATIMETOFIGHT.
WEWONTHEDAY.
OHDEAR.

"Книжные коды":
CTRL+C+G — дает 1000 gc.
CTRL+C+T — отнимает 1000 gc.
CTRL+C+E — поднимает опыт выбранной единицы.
CTRL+C+U — делает выбранную единицу непобедимой.

"Книжные коды 2":
Ctrl+C+F — Максимальный опыт для всех единиц.
Ctrl+C+I — Делает выбранную единицу не убиваемой.
Ctrl+C+M — Все магические предметы.

"Боевые коды":
F12 — пропустить битву.
Зажмите **CTRL** — позволяет выбирать вражеские единицы.
Зажмите **K** — это дает 100% попадание выбранной стреляющей,
единице.
Надмите **W** — получите все магические points.

"Боевые коды 2":
Зажмите "D" и нажмите на выбранную единицу, чтобы ее уничтожить.
Зажмите "R" — и выбранная стреляющая единица начнет быстро стрелять.

Test Drive 6

(Русский)
Введите вместо своего имени **"Honda XR"** — и будете ездить в игре на одноименном мотоцикле. Или введите **AKJGQ** — и получите 6 миллионов $.

NHL 2001

Супер игроки:
Введите имена программистов из меню **"Credits"**, когда Вы создаете игрока, для того чтобы выставить все его характеристики на максимум.
Колкость:
Нажмите V после выигрыша драки, забивания шайбы или когда противоположная сторона получает пенальти.

Чит-коды вводите во время игры:
HOMEGOAL — команда, играющая дома, награждается голом.
AWAYGOAL — команда, играющая на выезде, награждается голом.

Grand Prix 2

Экстра скорость:
Нажмите на паузу, затем наберите **GIVE ME SPEED.**

Турбо:
Нажмите на паузу, затем наберите **GIVE ME BOOST.**

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

Нажмите Tab во время игры и наберите один из кодов:
nwcagents — получить 10 черных рыцарей.
nwclotsofguns — получить все военные машины.
nwcneo — выбрать уровень.
nwctrinity — получить 5 архангелов.
nwcfollowthewhiterabbit — максимальная удача.
nwcnebuchadnezzar — неограниченное движение.
nwcmorpheus — максимальная мораль.
nwcoracle — показать карту пазлов.
nwcwhatisthematrix — открыть карту мира.
nwcignoranceisbliss — скрыть карту мира.
nwctheconstruct — получить 100000 золота и 100 каждого ресурса.
nwcbluepill — проиграть игру.
nwcredpill — выиграть игру.
nwcthereisnospoon — получить 999 манны и все заклинания.
nwczion — построить все здания.
nwcphisherprice — изменить цвета игры.

Как в "СтарКрафте" за Зергов инфицировать противника? И кого там мутировать из кого для проведения сей немаловажной операции? Midi Max

Что ты конкретно имеешь в виду? Заражать красной чумой или захватывать командный центр террана (людей), чтобы производить Infested Terran-ов? Заражает врагов красной чумой Defiler (в русских версиях он называется, наверное, Осквернитель). Для того чтобы "строить" таких скорпиончиков, нужно сделать Defiler Mound (Логово Осквернителя; чтобы его построить, нужно заапгрейдить свой командный центр до Hive-а (Улей)), потом провести там апгрейд на предмет Plague (Evolve Plague, разработать чуму). Пользуй на здоровье;). А королева (Queen) может заразить уже изрядно "покоцаный" командный центр людей (Terran Command Center). Используй ее возможность Infest Terran Command Center на центр людей с "красным" здоровьем. Если все пройдет удачно, то в зараженном центре ты сможешь строить Infested Terran-ов (зараженных людей), которые наносят 500 splash повреждений.

В 8-ом номере вашей газеты за 2001 год в солюшене к Diablo 2: LoD вы написали, что в Horadric Cub можно создавать новый тип вещей (Crafted). Если сможете, то напечатайте пару-тройку рецептов. Panek

Держи пару-тройку, но лучше зайди сюда (http://www.battle.net/diablo2exp/items/crafted/) или сюда (http://www.diabloii.net/items/crafted/recipes.shtml) и почитай все доступные рецепты. Теперь обещанная пара рецептов (сразу оговорюсь, что я их на работоспособность не проверял и что они должны работать только в версии 1.09). Чтобы сделать Caster Helm (шлем Мага), нам понадобится: любая волшебная маска (Mask), руна Nef, совершенный (perfect) аметист и любой камень в оправе (jewel) — полученная вещь, кроме уже имеющихся на ней свойств, будет иметь +1-4% Mana Stolen Per Hit, Regenerate Mana 4-10% и +10-20 to Mana. Blood Amulet: магический амулет, руна Amn, совершенный (perfect) рубин, волшебный камень в оправе (jewel) — такой амулет будет добавлять 10-20 to Life, 1-3% Life Stolen Per Hit и 5-10% Faster Run/Walk. Hit Power Body: магическая Field Plate, руна Nef, совершенный (perfect) сапфир и волшебный камень в оправе (jewel) — 10% Faster Hit Recovery, 5% Chance To Cast Level 4 Frost Nova When Struck и Attacker Takes Damage Of 3-10.

Как в "Братьях Пилотах 1" открыть холодильник на 7 этапе. И еще, как в "Пилотах 2" словить мышь на первом этапе. Меня просто заклинило (не могу пройти): мышь не хочет попадать в ловушку. Ден.

1. Схема работы замка на холодильнике следующая: при повороте переключателя все переключатели сверху, снизу, слева и справа от него тоже проворачиваются. Нужно добиться того, чтобы все переключатели были в горизонтальном положении...

Для этого запоминаем первоначальное положение выключателей, затем те из них, которые в первоначальном положении были вертикальными, проворачиваем. Должна получиться следующая комбинация:

```
-||-
|--|
|--|
-||-
```

Теперь опять проворачиваем вертикальные ручки, бывшие изначально в ЭТОЙ комбинации, вот и все!

2. Ну, а мышь ловится следующим способом:

Шеф берет кусок сыра и кладет его на стол. Ножом отрезаем от Сыра кусочек и кладем слева от большого куска. Справа от большого куска Сыра кладем Журнал. Несколько правее, на расстоянии, ставим ловушку из Дуршлага. Теперь Коллега должен два раза перевернуть странички Журнала, пока не появится мышка с сердечком. Шеф стучит по звонку возле Сумо и...

В общем, чтобы было понятней, попробуй ВНИМАТЕЛЬНО рассмотреть прилагаемый рисунок. Там точно показаны места расположения деталей ловушки.



У меня вопросы по Fallout 1. Как и где можно найти водный чип? Как запустить лифт с синим кодом доступа в Glow (ему не хватает энергии)? Как присоединить к себе Танди? Где находится Таня, в Бонийрде, которую также можно присоединить? Когда вступаешь в Братство Стали, один из командиров дает тебе задание разузнать о посвященном, пропавшем в Хабе, где и как его можно найти? И еще: чем в игре помогает харизма и можно ли надеть на напарников другую броню? И есть ли в игре какие-нибудь секреты? MAX

Итак, по порядку. Водный чип можно взять в Necropolis-е, а точнее под ним — нужно починить тамошним подземным жителям водный насос. Для запуска лифта нужно починить генератор на 6-ом этаже, а затем включить энергию из терминала, что находится поблизости. Танди пойдет с тобой, если ты не будешь вместе с ней заходить к ее отцу. Хотя боец из нее посредственный, зря таскать ее с собой не стоит. Парень из Братства находится где-то на юге старого города в Hub-е. Для его освобождения придется пострелять, но овчинка стоит выделки — в награду сможешь потребовать любую амуницию из запасов Братства. В Fallout 2 количество напарников (без дополнительных перков) не может превышать CHA / 2 (CHA — харизма). Насчет Fallout 1 не уверен, но похоже, что имеет место быть то же самое. Далее — чем выше у вас харизма, тем лучше будут прокачаны некоторые изначальные умения (Barter, Speech и т.д.). С харизматичным человеком народ обычно гораздо более откровенен, чем с замкнутым глухарем. Поэтому, если думаешь проходить игру, не проливая рек крови, а решая вопросы более-менее мирными методами, то без высокой харизмы и скилла Speech тебе будет очень туго. На напарников броню в Fallout одевать нельзя. Секретов, таких как в Fallout 2 (книжка скиллов и т.п.), в Fallout вроде бы не наблюдалось, есть только некоторое количество секретных мест (разбившееся НЛО, след динозавра, полицейская будка и т.д.).

Наконец купил долгожданную игру Max Payne. И вот никак не могу пройти 2 часть — 2 главу. Застреваю в том месте, где поднят мост, и не знаю, что дальше делать. Помогите ребята! Midi Max

Хе. Сам там с десяток минут бегал. Иди в тупик, где за забором стоит машина. Теперь из снайперки (вообще можно из чего угодно) выстрели по подпорке под колесом этой машины. Та поедет... В общем, дальше уже все интуитивно.

В "Диабло 2" (я сейчас играю за Assassianшу) какие скиллы вы посоветуете у нее раскачивать (желательно за Амазонку и Друида). Midi Max

Ты, наверное, имел в виду Ассасиншу вместо Амазонки? Точных рекомендаций по развитию дать не могу, ибо это личное дело каждого из игроков, но общие советы по прокачке скиллов таковы. Для ассасинши: стоит замаксить (прокачать до максимума) Shadow Master, Claw Mastery, Tiger Strike. Fade и Burst Of Speed прокачивать по мере надобности, можно забросить пару скиллпойнтов в Mind Blast, Cobra Strike. С ловушками (traps) возиться не стоит, разве что закинуть по единичке в "проходные" до Death Sentry — она неплоха даже на Hell-е. Так что вот такие общие советы. Но все равно нужно подстраиваться под конкретный стиль игры. Для друида тактик тоже немало, но в основном все сходятся на том, что вызываемые товарищи довольно слабы (разве что мишки, но на хелле и они теряют привлекательность); друиду стоит прокачивать shapeshifting дерево — Werewolf / Lycanthropy, хотя можно качать и Гризли; элементальное дерево почти не заслуживает внимания — на nightmare / hell уже будет сложновато; лозы (vines) — ерунда, а вот духи (особенно Oak Sage) заслуживают пристального внимания; для высокоуровневых друидов нужно максить Werwolf, Lycanthropy, Feral Rage, Fury и Oak Sage — после трансформа в волка такой друид будет что терминатор, с огромным количеством жизни... В общем, вот основные тактики — дальше подстраивай под себя.

В Д2-оригинал после Чарсиного квеста она может наделять КЛ предмет магическими свойствами. Как ей его отдавать и не придется ли заново выкупать сие шмотки? Midi Max

"Абисняю" — отдаешь Чарси любой немагический предмет (то бишь белый). Она делает из него желтый (редкий) предмет такого же типа, как и исходная вещь. Дашь, например, ей Gauntlets — и получишь редкие Gauntlets. Чтобы использовать эту возможность, щелкни на "Imbue" при разговоре с ней после выполнения квеста.

Как соединятся двум компам, не выходя в Internet или на какой-нить левый комп (т.е. я звоню через модем своему другу и мы друг против друга гоняем, допустим, в GTA2). Если можно, опишите на примере какой-нибудь игрушки (той же GTA2).

GTA2 у меня под рукой нету (да и не помню я, чтобы там был мультиплеер), посему объяснять буду "на пальцах". Чтобы соединиться по модему в Windows, одному из вас (тому, кому будет звонить другой) придется установить "Сервер удаленного доступа". В Win95 он идет в комплекте Plus! 95, а в Windows 98 можно его установить через "Панель Управления / Установка и удаление программ / Установка Windows". Если он уже установлен, то тем лучше. Теперь нужно проверить "Панель Управления / Сеть". В окошке компонентов должны быть установлены: клиент для сетей Microsoft, контроллер удаленного доступа, TCP/IP -> контроллер удаленного доступа (о том, как обеспечить привязку — ниже), служба доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft. Если каких-то компонентов нет, давите "Добавить..." и устанавливайте их.

Далее. В список "Способ входа в сеть" ставим "клиент для сетей Microsoft", жмякаем по кнопке "Доступ к ..." — ставим галку в поле "файлы этого компьютера можно сделать общими". Теперь щелкаем свойства контроллера удаленного доступа: на закладке "Привязка" должно быть выбрано TCP/IP. Свойства TCP/IP: в "привязке" должны быть галки в полях "Клиент для сетей Microsoft" и "Служба доступа ... ". IP-адрес можно выставить принудительно (например, 10.10.10.3), но нужно не забыть поставить "Получить IP-адрес автоматически" если полезешь в Internet. Теперь перезагрузимся и начнем второй этап. Машина, к которой происходит подключение, должна запустить Сервер удаленного доступа ("Мой компьютер" (или как он у вас там называется) / Удаленный доступ к сети / Соединения / Сервер удаленного доступа). Жмем "Тип сервера..." и проверяем: должно стоять две галки ("программное сжатие данных" и "требуется зашифрованный пароль"), а "Тип сервера" должен быть "PPP, Internet, Win NT Server, Win 98". Теперь, нажав на кнопочку "Разрешить удаленные подключения", а потом на "Применить", модем "хоста" будет настроен на автоматический ответ на входящие звонки.

Теперь настройки для клиента (тот, кто будет звонить): создаем соединение (через "Удаленный доступ"), в "Свойствах" этого соединения, на вкладке "Тип сервера" выставляем галку в поле "Требуется зашифрованный пароль" и убираем галки с полей "NetBEUI" и "IPX/SPX-совместимый". В списке "Тип сервера" должен стоять тип "PPP, Internet, Win NT Server, Win 98". Почти все.

Теперь хост запускает сервер удаленного доступа, а клиент — звонит ему. Если связались успешно (окошко соединения минимизировалось в трей), то запускаем игрушки и соединяемся. Тут есть еще один момент — хостом в игрушке может быть и клиент по связи (то бишь он и звонит, и создает игру). Все дело в том, у кого более быстрая машина. Многие игры автоматически определяют IP адрес, на котором находится игровой сервер, но есть и те, которые требуют точного указания IP-адреса. В таком случае хост в свойствах TCP/IP должен выставить явный IP-адрес (любой, например 1.1.1.1) и сообщить его клиенту. После этого компьютеры соединяются, хост создает игру, а клиент присоединяется к серверу по указанному (1.1.1.1) адресу. Аналогично для случая, если игру создает клиент. Вот и все — дерзайте. Советую такой метод для начала проверить на проверенных (пардон за тавтологию) мультиплеерных играх — HMM3, Quake2-3, Diablo II...

В Lands of Lore I застрял в урбских копиях, в шахте. Как открыть дверь (ни отмычками, ни ключами, которые у меня есть)? И еще в лесу не могу разломать барьер Скотии (колдуньи): красная решетка, закрывающая выход из леса. Crust

Блин. Ты знаешь сколько в урбских шахтах дверей? Не одна и не две... Конкретизируй, уже тысячный раз призываю к этому всех. А барьер Скотии можно убрать, если три раза использовать на него куб Ваэлана. Только пока ты шахты не пройдешь, куба у тебя не будет (он в шахтах в инвентаре Паульсона).

В StarCraft (оригинал) за Зергов, во второй миссии (Eggression) брифинг — доставить Крисалис к Маяку. Как брать себе зародыш и куда его переть? В журнале "Страна игр" (июнь 1998) в прохождении сказано, что брать надо дроном, но как? Midi Max

Если мне не изменяет мой склероз, то там, рядом с кризалисом, есть маячок (блестящий круг) — щелкни правой кнопкой по нему, когда выберешь дрона. Если я ошибаюсь — мыль (nickky@tut.by) — специально для тебя поставлю Starcraft и посмотрю. Пока пробуй так.

У меня английская версия M&M 8, так что я вполуслепую играю. Альянс не организовала, да и не все задания выполнила. Трудновато приходится. Не могу найти останки Корби (по-моему), но гробницу нашла. Оксана

Итак, для организации альянса нам потребуется выполнить квесты минотавров (спасти их жилища от наводнения в Ravage Roaming), охотников на драконов или драконов (в зависимости от того, кто тебе более симпатичен, — нужно найти крепость огров в Ravage Roaming, найти там яйцо дракона и отдать его одной из группировок), жрецов света (разрушить Skeleton Transformer в гильдии некромансеров, что в Shadowspire) или некромансеров (осквернить алтарь света в Murmurwoods).

После того, как все квесты будут выполнены, отправляйся в Ravenshore — там тебя ждет новое задание. А останки Корбу есть на юго-востоке крепости циклопов (Ironsand Desert) — такой небольшой скелет летучей мыши. И на прохождение этот квест не особенно влияет.

Игра Max Payne — отличная штука, но что делать, когда ты ее прошел (я намекаю, что можно создавать свои собственные игры при помощи редакторов MaxEd, ActorFX и ParticleFX). Так вот, не мог бы ты рассказать, где их взять и как ими пользоваться. А то уже надоело проходить одно и то же много раз, а поиграть-то хочется!!! Игорь

Вот тут — http://www.maxpaynecenter.com/downloads/modsindex.phtml — можно нарыть тонны разнообразных модов для Макса, а с редактором сложнее. Как я понял, он есть на оригинальном диске, а те пиратские, которые записывались с rip-а, не имели в своем составе редактора. И в Интернете я пока нигде не нашел рабочих ссылок на MaxED.

Как в квесте "Фауст" пройти место с сейфом? Испробовал все комбинации, но ни одна не подошла. Raz

Если это комната со шкафом с двумя ключами (обгоревший ключ на правой замочной скважине, бронзовый ключ — на левой), а за висящей в шкафу одеждой твой сейф, то код — 512.

Я застрял на прохождении очередного квеста, который называется "Длинная ночь" (Nightlong). Вот мой вопрос — в заброшенном зоопарке есть комната со сфинксом, который говорит пароль, который нужно набрать на колесиках (3 штуки справа от сфинкса), после набирания кода должна открыться дверь, но код у меня не получается набрать.

Подойдя к Сфинксу, вы услышите от него, что в командном файле произошел сбой и необходима его замена, а для этого надо подобрать код, состоящий из египетских иероглифов. Узнав это, не пугайтесь, так как заботливые игроделы древние символы заменили на довольно понятные значки. Все они изображены на трех дисках, расположенных слева от Сфинкса, а набирать код надо, переводя в знаки следующую фразу: "Под всевидящим оком отца всех богов сидит солнечный защитник всех людей, а находится он справа от того, кто наслаждается вечным воплощением своего естества."

В игре "Дракула 2: Последнее Прибежище", находясь в Психушке, я приготавливаю специальное зелье против вампиров, затем спускаюсь в подвал и убиваю вампира, после чего дохожу до двери и вставляю в дверь специальный ключ с кодом. Открываю книгу, одеваю очки, и появляется множество цифр. Затем частью ключа я прикасаюсь к книге и выделяются десять цифр. Нужно подобрать четыре — я не знаю какие. URCO:)

Вообще-то вампиров и кодов там много, но, если я тебя правильно понял, тебе нужен код от двери входа в Стикс.

Помести собранный механизм на символ, изображающий замок. Теперь прочитай на зубцах 6 представленных изображений на зарубках механизма. Только считай количество изображений, представленных в колонках, связанных с изображениями в таблице. В инвентаре нажми на цилиндрический замок. Затем установи на замке правильные коды. Для Стикса правильный код 3582. Соедини механизм и цилиндрический замок вместе (теперь ключ восстановлен). Снова введи код в замок. Дверь откроется.

В игре X-Files не могу найти код во внутреннюю сеть ФБР.

Введите свое имя (Craig Willmore) и пароль (любимое сражение в гражданской войне — Shiloh).

Уже долго играю в "Штырлиц 2: танго в Пампасах" и никак не могу пройти уровень №4 Фазенда. Из вещей у меня есть: радистка Кэт, золотая пластинка пришельца, золотой песок и фумитокс Андрюха.

Во-первых, нужно читать внимательно. В прошлом номере я немного помог начать прохождение этого уровня. Повторяю В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ! Полный текст солюшена лежит ТУТ: www.nestor.minsk.by/vr/vr0012/ vr01214.html.

Ну, а "фазенду" нужно проходить так:

Двигаемся направо по экрану и разговариваем с негритянкой с кофемолкой.

С помощью правой кнопки мыши, выбрав ладонь, просим у нее ее агрегат. Негритянка отказывается.

Потом она встает, поворачивается к вам спиной и высыпает свежемолотый кофе в какую-то

там миску. Пока она отвлечена, берем ее стул и передвигаем его на солнышко.

От жары тетка заснет, а мы... Тырим агрегат!

Теперь направляемся в дом (дверь прямо возле негритянки, под навесом). Видим дедулю, разговаривающего по телефону. Проходим мимо него в другую комнату и знакомимся... с собственным папой. Впрочем, папа, скорее всего, липовый.

Возвращаемся в комнату к дедуле и забираем тельняшку, что висит на пулемете. Теперь около дверного косяка, где висит шинель, нажимаем на телефонные провода (аккурат между шинелью и косяком) и устраиваем деду короткое замыкание.

Поднимаем вывалившиеся у деда золотые челюсти, лежащие у кресла, и возвращаемся в комнату псевдо-отца.

Набрасываем ему на голову тельняшку. Забираем баллончик с дезодорантом и выходим на улицу (через комнату деда). На газоне стоит статуя обнаженной девицы. В инвентори берем челюсти деда и используем их на кофемолке. Получаем золотой порошок. Теперь флакон с распылителем используем на статуе и красим ее под золото. Забираем статую и идем налево...

Дальше — сам...

Я застрял в ГЭГ: Отвязное приключение" на втором диске. У меня есть три вопроса по этой игре:

1. Какой пароль нужно ввести в компьютер маркизы в ее комнате?

2. На чем использовать фотоаппарат?

3. Как спустить воду в бассейне (пробую потянуть рычаг, но ниша с рычагом тут же захлопывается)? Игорь.

1. Вот тебе вместо ответа:

Стоит чукча на границе. Часовой, типа...

Идет диверсант.

Чукча: — Стой! Скажи пароль!!!

Диверсант: — "Пароль!"

Чукча: — Проходи!

Еще вопросы есть?:)

2. Картину над лестницей сфотографируй! С собакой и алкашом.

3. В комнате охраны, там, где компьютер с камерой и куда ты можешь попасть на воздушном шаре, налепи на камеру фотографию, что сделал фотоаппаратом.

Теперь спускайся вниз и дергай рычаг...

В игре "Василий Иванович и Петька спасают галактику" не могу найти бумажку с кодом, чтобы открыть сейф, в котором ключ. Подскажите, где мне найти этот код.

Бумажку тебе даст пасечник в обмен на банку со Спиртом, которую, в свою очередь, тебе даст пионер Павлик Морозов в обмен на банку с настоящим Спрайтом.

Помогите мне с игрой "Штирлиц". В 3-м уровне, в больнице, я не знаю, что нужно делать, мы почти всем клубом ломаем череп, не знаем что делать.

Мы собрали три креста. Положили постового в морг, выпустили Крюгера, дали взятку окулисту, повесили флаг на окно, сдали кровь, укусила вампирша. И все дальше мозги не соображают, мы не знаем, что надо делать. И если вы знаете, что тут надо делать, то помогите. Joker

Теперь так:

Берем пробку от бутылки, ставим штамп в талоне, выходим обратно в коридор к лифту. Используем пробку на аппарат искусственного дыхания и попадаем в кабинет гинеколога. Гинеколог (колоритный мужик кавказской национальности) ставит диагноз — беременность 3-ей степени, Штырлиц пулей вылетает из кабинета. Снова заходим в кабинет, забираем вымпел со стены, выходим в коридор. Идем вправо, видим почетную грамоту, читаем ее и применяем кресты на дверь. Заходим в дверь и видим Бляйшмана. Отдаем ему паровозную топку. Следуем в коридор, идем прямиком к окну, выглядываем в него. Вот вам и запасной выход. Делаем веревку из знамени и вымпела.

Привязываем к окну знамя, к знамени — вымпел. Штырлиц выпрыгнул из окна первого этажа и Чудом зацепился за вымпел, Чудо распухло и мешало ходить. Штырлица забирают санитары, везут на самолете и выбрасывают в Альпах.

Вдоволь наигравшись на SplitScreen'e в Doom Legacy (Doom под Винду), мы (я и мой друг) пытались перейти на SplitScreen в Serious Sam. Однако Сэм не различает мышки (дергаешь одной — вертятся оба игрока). Что делать? (Паша)

Знаешь,и у меня была такая бага. Мне кажется, что это прикол разработчиков. Хотя, если у тебя есть gamepad, присоединенный к компу, можешь попробовать настроить.

Прошу помочь моей беде. Беда такая: Soldier of Fortune. Меня дислоцировали в Иран. После того как я немного побегал и пострелял, я прибежал в какую-то хибару. Там я встретился со своим напарником (негром). Он мне сказал взять какую-то экипировку и подниматься на крышу этой хибары. Но никакой экипировки внутри не оказалось. Обрыскав весь дом, я забрался на крышу, но и там ничего не нашел. Если спрыгнуть с крыши, то я оказываюсь около здания с 4-мя дверями, но все они закрыты. Есть также балкон, но, сколько ни пробовал, все равно не запрыгнул. И зачем меня оставили с голыми руками? Что делать? alee.

А тут все катастрофически просто: нужно просто залезть на крышу и прыгнуть на близлежащий балкон. Никакой экипировки быть не должно.

В Half-Life: Blue Shift не могу пройти место, когда после телепорта надо включить 2 батареи в каком-то бассейне. Включаю батареи и там stop (тупик), только стоят ящики, а около них лежит бочка с разлитой радиацией. Я подумал, что с ящиков надо перепрыгнуть маленький бассейн, но лажаюсь — как только ни прыгаю, чуть-чуть не достаю. Что делать???? [B.M.] KraCHek

Если я правильно понял, то там нужно: пододвинуть бочку и взорвать стену (посмотри, там должна быть бочка) или спустить coolant, и расставить бочки, снова спустить coolant и пропрыгать по ним дальше.

Как в Deus Ex разминировать гранаты, висящие на стенках (кроме EMP-волны), и использовать спец. способности (вызвать дрона и т.п.)? У меня русская версия, но в опциях я ничего не нашел.

С гранатами все просто. Подходишь к ним на определенное расстояние, так, чтобы предмет был в зоне действия (он будет обведен рамкой), и нажимаешь Use. Повторное нажатие — и мина ваша. А лучше пройти тренировку. Спец. способности достаются вместе со специальными контейнерами, имплантировать их может только медробот. Включаются нажатием нужной кнопки, от F1 до F12.

Застрял в миссии, где требуется перейти русскую границу, после того как мою вертушку сбил реактивный самолет и все оружие сперли солдаты. Когда прохожу первые руины с парой-тройкой уцелевших зданий, все вроде ничего, даже немного стволов нахожу, но когда иду дальше по дороге и Аня радует меня тем, что вышлет подмогу вертолет, сзади начинает прижимать садюга-танк, а мгновение спустя в небе появляется обещанная вертушка. Но у пилота последней, наверное, косоглазие, и он начинает бить меня, а не танк. Укрыться не могу нигде, доехать до следующих домов не успеваю!

Вертолет посылает не Аня, а Экк (это злобный персонаж этой игрушки, с ней, то есть с Экк, ты столкнешься в следующих уровнях). Просто главный герой не знает, кто это, и заблуждается в голосе. Слушай, что нужно делать. На холме, возле дороги, по которой ты идешь, есть небольшая яма (ты ее должен заметить). Влезай в нее после того, как Аня, а точнее Экк, сообщит тебе про вертолет, и сиди там, пока не увидишь и не услышишь, как вертолет улетит. Затем вперед в обход. На дорогу не выползай, пока танк будет там крутиться. Затем можешь выходить на дорогу. Возле границы будет еще один вертолет. Советую спрятаться от него между веток дерева, которое находиться возле границы. Как он улетит, вылезай и мочи всех. Ты пройдешь уровень только тогда, когда будет выключена сирена. Так что постарайся сделать все тихо. Желаю успехов.

Спасибо SLIDE`у, который ответил на этот вопрос на нашем сайте в разделе Help.

Для тех, кто с трудом находит нашу газету в киосках...

...мы и печатаем в каждом номере форму с подписным индексом и ценой на 1-6 месяцев.

Подписавшись на ВР, вам не придется искать газету — ее каждый месяц будет бросать вам в почтовый ящик почтальон. А подписаться вы можете в ЛЮБОМ почтовом отделении. Подписной индекс: 63160.

Расскажите, пожалуйста, как создавать консоли к играм, чтобы можно было использовать коды.

В каждой игре по-разному. Либо нужно запустить исполняемый файл игры с каким-либо параметром, либо консоль в игре уже имеется. Возьмем, например, Max Payne. Чтобы запустить коды к этой игре, нужно запустить исполняемый файл игры MaxPayne.exe с параметром "- developer", а затем во время игры нажать F12 и вызвать консоль. Теперь, например, если введете god, Макс будет неуязвим. А вот в некоторых играх консоль уже имеется — возьмем, к примеру, Quake 2. Чтобы вызвать консоль, нажмите кнопку ~ (либо выберите пункт "консоль" в меню паузы) и затем введите, например, god — и также станете неуязвимым.

Вообще, много информации по взлому игр смотри в Интернете, там есть сайты, посвященные читерству. Загляни, например на www.cheatcc.com — огромный сайт с кодами для игр (как компьютерных, так и приставочных).

Leviafan, leviafan@tut.by
Никита aka fak
SilentMan
Николай "Nickky" Щетько (nickky@tut.by)

Можно ли диски от музыкального центра слушать на Sony?

Да, без проблем.

Можно ли на PC проигрывать диски приставки Sony PS? Если можно, то как? У меня лично ничего не получается. Может, специальная программа нужна?

Разумеется. Наиболее известные: Bleem, VGS, ePSxe.

Раньше сообщалось, что Konami начала сотрудничать с создателями "Матрицы", решая вопрос о появлении такой игры, но не так давно стало известно, что сотрудничество прекратилось, а игра так и не вышла. Не могли бы вы как-то прокомментировать ситуацию?

На данный момент создание игр по мотивам "Матрицы" поручено компании Shiny Entertainment (Earthworm Jim, MDK).

В Driver 2 на PSX в первых двух городах есть секретные материалы (в Чикаго на стадионе и в Гаване за городом в подземном лабиринте). Есть ли в двух следующих городах секретные автомобили?

Увы...

Застрял в игре The World Is Nit Enough (PSX). На этом уровне требуется установить жучки на телефонах без шума, не тревожить охрану.

Делаем все как надо и приходит сообщение, что приехала важная персона. Вслед за этим сообщением следует странная картина: на уровне охрана куда-то пропадает, зато на нижнем этаже (в большом зале с пятью выходами) стоит верзила с узи. В это время все оружие у Бонда исчезает, остается только карточка — ключ и кулак. Самое интересное это то, что этот верзила стоит словно статуя, и ни ударить его нельзя, ни ключиком поковырять. Что делать? Может, игра тормозит, потому что это русская версия?

Очень может быть. Поковырявшись в собственном солюшене, я обнаружил, что вам нужно поговорить с мистером Дывыдовым (тот самый верзила), после чего бежать в гараж, расстреливая по дороге всех, кто попадется под руку. Вероятно, в русской версии "поговорить" не получается.

Как с помощью CD-Recorder смотреть Video CD на DreamCast? Есть ли другие способы типа загрузочного диска?

Очень просто. Берется рекордер, делается образ VCD, обрабатывается программой (все это добро можно взять на www.dcemulation.com) и записывается на новый CD.

Но этот способ уже устарел. На самом деле недавно в продаже появился универсальный просматривальщик MP3 и VCD.

Говорят, что появился русифицированный браузер. Можно ли с его помощью писать E-mail на русском и читать на русских сайтах?

Можно. По крайней мере, ко мне на сайт такие ходят и что-то даже читают.;)

Браузер Dreamkey v1/0 не показывает видеоклипы в формате Windows Media. А берут ли этот формат браузеры других версий?

Насколько я знаю, для Dreamcast предусмотрен свой собственный формат, в котором и выкладываются ролики. Рекомендую также попробовать последнюю версию Planetweb.

На DC написано Compatible with Windows CE. Что это значит? Значит ли это, что в DC можно вставить диск Windows CE для PC и работать с помощью этой программы?

Нет. Дело в том, что разработчики могут использовать Windows CE в качестве альтернативной операционной системы для Dreamcast. Пользователь все равно не заметит разницы. Я могу назвать только одну игру, точно работающую на WinCE, — Armada.

Да, и не стоит путать Win CE и писишные WinMe или Win 98 SE.

На DC можно слушать MP3. А можно ли скачивать MP3 из DC в MP3Player, сделанный для PC, и потом слушать музыку, к примеру, на улице?

Нет. Когда-то Sega планировала выпустить собственный MP3 Player (на основе карты памяти).

Есть ли какая-нибудь информация о Shenmue 2?

Ждите;). Осенью выйдет в Японии и США.

Какие приставки есть лично у тебя и собираешься ли покупать какую-нибудь новую типа GameCube или X-box?

Пока играю в игры для Dreamcast на живой приставке, в Playstation — на эмуляторах (VGS, ePSXe). Playstation 2 куплю после выхода Final Fantasy X, появления нормального мод-чипа и прояснения ситуации с самописными DVD.

Если будет много-много денег, то и GameCube с Xbox не помешают.

Можно ли подключить руль с педалями от PS к PC? Viktor

Информацию о подобных вещах можно посмотреть на www.ziplabel.com.

Я играю в Quake3Arena на Dreamcast через SEGANET и часто замечаю странные вещи. Например, у одного парня из Rocket Launchera летели какие-то Smart Rocket — эта ракета убивает с первого попадания! У другого Railgun стреляет ОЧЕРЕДЯМИ!!! Еще почему-то у меня было 300% здоровья и странное оружие, стреляющее квадратами!!! Это глюки или, может быть, читы? И если второе, то могу ли я себе выставить такие навороты для DC? И есть ли такое на PC? Alexei.

Люди умудрились поставить читы с помощью Pro Action Replay. А на PC можно сделать все, что угодно: вопрос в том, отловит ли это сервер. Видимо, SegaNet не отлавливает.

Недавно купил другую приставку DREAMCAST, ну и как все решил залезть в i-net, попробовать хотя бы. Приобрел браузер, а мне один товарищ и говорит, что напряжение в наших телефонных линиях больше, чем надо для этой приставки, и что она вполне может сгореть или что-то в этом роде. Сам я в этом ничего не понимаю, поэтому прошу помогите мне, пожалуйста.

Уж что-что, а модем точно не сгорит. Хотя вот саму приставку (как и любую чувствительную к перепадам напряжения технику) лучше включать в сеть через стабилизатор или сетевой фильтр. Спокойнее будет.

Костя, что ты можешь рассказать об интернет-приставке IPSUM-BOX и о таких приставках, как SEGA Master System II и PANASONIC FZ-10?

О такой интернет-приставке не слышал, но сам IPSUM — это такая замечательная контора, работающая по принципу MLM.

Подозреваю, что ситуация будет такова: покупаешь одну приставку, потом ищешь еще четырех покупателей, и тебе деньги возвращаются в удвоенном размере. Потом эти покупатели ищут уже 16 человек.

Если людей из IPSUM спросишь "Как лезть с этой приставки в Интернет?", то они ответят: "А зачем Интернет, если можно деньги зарабатывать???". Думаю, идея ясна.

Sega Master System II — одна из модификаций сеговской 8-битки. Она технически совершеннее NES(Dendy), но на ней меньше игр.

PANASONIC FZ-10 — это 32-битка, больше известная как 3DO. Участвовала в "войне 32-битных консолей", но проиграла первой, уступив Playstation и Saturn. Игр вышло не так много, никаких действительно редких хитов нет.

Вы уже три раза писали о продукции Pocemon. А есть ли такая игра на PC? Если есть, то в чем ее смысл?

Pokemon? На PC недавно выходило что-то: карточная игра а-ля Magic The Gathering, но по мотивам Pokemon.

Но на самом деле все действительно интересные игры этой тематики выходили на GameBoy Color и Nintendo 64.

Играю в Resident Evil 3 на PS. Когда Nemesis заражает Джилл, я играю за другого героя. Иду в госпиталь, попутно уничтожая всех зомби. Нахожу колбы, в которых плавают или сидят монстры.

Возле них совмещаю контакты 1, 2, 3 с рычагами А и В и С. Получил красную пробирку, а куда дальше? A.J.

Тебе нужно найти два компонента для сыворотки — первый находится в подвале и, как я понимаю, ты его уже получил. Теперь возвращайся к лифту и поднимайся на четвертый этаж — там в одной из палат найдешь вторую часть вакцины. Теперь скомбинируй их и возвращайся к Джилл и вылечи ее.

Помогите узнать мне все функции и коды в консоли к игре Quake III: Arena и описания к ним. Pavel

Консоль в игре вызывается нажатием кнопки ~, а затем вводятся коды (правда вот у меня на русской версии Quake 3 они почему-то не работают, попробуй, может быть, если у тебя английская версия игры, они будут работать).

Режим бога — /god
Все оружие и боеприпасы — /give all
Открыть все уровни — /iamamonkey
Получить предметы — /give [имя предмета]

А вот и список предметов:

all ammo armor battle suit bfg10k flight gauntlet grappling hook grenade launcher haste health invisibility lightning gun machinegun medkit personal teleporter plasma gun quad damage railgun regeneration rocket launcher shotgun

Андрей Егоров
egorov@stels.tver.ru
Костя Говорун AKA Wren
wren@pristavki.net
http://www.pristavki.net/



Gary Gygax: "Веселитесь — вот что главное"

В прошлом номере вы могли прочитать первую часть интервью с Гэри Гигаксом, одним из создателей ролевых правил Dungeons& Dragons, человеком интересным и неординарным. Он помогал создавать и лелеять совершенно новый игровой жанр — РПГ, он написал почти все когда-либо публиковавшиеся издания книг по этой тематике, с несчетными количествами адвентюрных модулей. В этом номере мы предлагаем вам продолжение этого увлекательного разговора. Советуем почитать его не только любителям настольных игр и ролевикам, но всем, кто любит и играет в игры, т.к. данный текст содержит весьма искрометные ответы Гэри Гигакса по поводу отношения к играм в целом.

По причине возрастающей популярности AD&D они начинают привлекать все более обширные и серьезные категории людей, особенно религиозные группы. Когда вы впервые открыли это для себя?

Вернемся в 1980... Я уже не помню, что это была за группа, но они выпускали журнал Cornestone (в пер. — "Краеугольный Камень"), который опубликовал интервью со мной, оно было скромным до смеха.

Естественно, они спрашивали: "Ну, там демоны и все такое прочее, как Вы к ним относитесь?" А я отвечал им, что демоны не более реальны, чем золото, мечи или магические спеллы. "Магические спеллы?.." Это все лишь воображение и фантазия. Нет никаких драконов, нет никаких демонов. "Но Библия говорит..." — не отставали они. "Ребята, расслабьтесь, это же просто игра", — обламывал я их светлые надежды. Они были единственной религиозной группой, которая когда-либо со мной контактировала. У них была своя собственная точка зрения, и попробуйте поспорить с этими религиозными убеждениями.

Мне они казались глупыми. В любом случае, такие ребята никогда не будут покупать AD&D. Я думаю, что было огромной ошибкой избавиться от демонов и дьяволов — продажи не растут, зато падают очень ощутимо. Это просто глупо, когда люди, не могущие отделить игровую фантазию от реальности, или от их религии... короче, они вообще не способны понять и оценить Игру.

А еще была книга Рона Джаффе — та самая, по мотивам которой сняли телефильм.

О, да, точно. Лабиринты и Монстры. У меня есть копия. Это страшенная халтура, вымысла в этой книге куда больше, чем в настоящей AD&D.

А все началось с того, что исчез Джеймс Даллас Эгберт III. Частный детектив, желая попасть в газеты, провозгласил, что он потерялся в каком-то лабиринте во время ролевой игры. Конечно, теперешние игры в живую куда более просты, и, как вы знаете, дети до сих пор играют в полицейских и грабителей или во что-нибудь типа этого. Может быть, они даже играли в AD&D в каком-либо туннеле. К сожалению, это никогда не станет больше, чем игрой. Они никогда не смогут снять фэнтезийный фильм со спецэффектами, которые достаточно хороши для того, чтобы передать все то, что творится в голове у игроков и у хорошего Мастера. Исчезновение Джеймса Далласа явилось толчком, который заставил желтую прессу обратить внимание на AD&D.

Потом сын Пэт Паллингс совершил самоубийство, а она не нашла ничего лучше, как обвинить в этом AD&D. После того, как она сказала в каком-то газетном интервью: "Он играл в игру два года, а я ничего об этом не знала", мне захотелось спросить: "А в чем причина-то?" В том, что родители не знали о том, чем в течение двух лет занимался их ребенок? Так это просто явный недостаток родительского внимания. Следовательно, она перенесла вину со своего безразличия к сыну на игру, Вам так не кажется? Это еще один человек, с которым я не хотел бы ни говорить по телефону, ни встречаться лично.

Ну, а насчет попыток связать AD&D игры с сатанистами... что ж, лично я с этими ребятами не знаком, да и вообще не считаю, что культ Сатаны широко распространен в США. Например, помню историю, как в поле нашли оторванную голову куклы, и все сразу же стали делать далеко идущие выводы об ее связи с сатанинскими обрядами. Мое же настроение можно было характеризовать, как "что же, скорее всего, это просто потерял какой-то маленький ребенок".

Все эти обвинения, возводимые против AD&D, ни разу не были обоснованы, не вызывают ничего, кроме раздражения и чувства, что они выдвигались явными гигантами мысли. Они просто ни на что больше не способны, как подло сквернословить в углу.

Я думаю, что это довольно цинично, но это совсем как ситуация, когда люди накидывались на рок-музыкантов в период популярности подобной музыки. Я даже видел одного телеевангелиста, который расхаживал перед огромной аудиторией и с умным видом развивал идею, что ты не можешь быть рок-звездой без того, чтобы продать душу дьяволу. Потом он показал, как бедная рок звезда кастует спеллы, — "Видите то, какие пассы он делает руками?.. А теперь он одержим демоном. Взгляните на его перекошенное лицо!" — завывал проповедник. Но потом новый пророк успокоил аудиторию: "Я могу послать Вам книгу с советами, как избежать подобной напасти, естественно, не бесплатно, а за небольшую сумму в 15$.":).

Как вы думаете, не воспринимают ли некоторые люди ролевые игры слишком серьезно?

Я не считаю, что подобное утверждение применимо к нормальному человеку. Конечно, есть отдельные индивидуумы. Это вообще в человеческой природе — перебирать, особенно в том, от чего получаешь удовольствие. Некоторым очень нравится поглощать пищу в немеренных количествах. Но мне, например, больше всего нравятся игроки в гольф, которые не расстаются с клюшками и которые на поле и в дождь, и в грозу. Другим каждый год нужна хорошая встряска, и они занимаются экстремальными видами спорта. Итак, они тратят огромные суммы денег, вступают в клубы, прикольно одеваются, играют под дождем и рискуют своими жизнями.

В этом отношении, конечно, есть люди, которые играют в игры слишком много.

Вот почему я стараюсь держаться подальше от компьютерных игр, ведь если я начну играть и игра мне понравится — прощайте недели времени, потраченного впустую. Мне не хочется ничего более, только играть дальше.

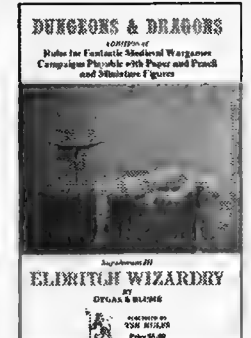
Мне знакомо подобное чувство.

(смеется) Когда я был женат первый раз, Мартин Кампион сделал игрушку, которая называлась Rails West. Эта игрушка оказалась на моем "Макинтоше". Я начал играть, и мне понравилось — вообще всегда любил железнодорожные симуляторы. Так я играл до тех пор, пока Гэйл (моя женушка) не сказала, что пора баиньки, потом я подождал, и когда Гэйл заснула, перебрался в другую комнату. Чертов компьютер, он бибикал "бип-бип-бип" каждый раз, когда я строил новую железнодорожную ветку. Благоверная проснулась и сказала: "Сейчас три часа ночи. Или ты прекратишь играть в эту проклятую игру, или тебя ждет развод". Я забыл про работу, а только сидел целыми ночами... У меня есть сын, который поступает точно так же. Вчера я даже накричал на Алекса по причине того, что он много играет. Вот мои слова: "Ты еще не сделал домашнюю работу, вырубай немедленно эту тупую игру".

Вы видите, как легко увлечься и переборщить. На моем компьютере нет даже пасьянса — я удалил их все. Для меня это наиболее действенный выход.

А как насчет оккультного критицизма, Вы ведь не можете не признать, что некоторые материалы AD&D довольно спорны. Я думаю об обложке Eldritch Wizardry...

А, это с девушкой на алтаре... Что же, а может, она просто прилегла отдохнуть или что-либо подобное. В конце концов, это просто актриса, так что какие могут быть сравнения?



Изображения наподобие этого, которое представляет собой обложку Eldritch Wizardry, берут на вооружение различные религиозные группы.

Не считаете ли вы, что изображения подобного рода только больше распаляют людей, которые видят игру как оккультный феномен?

Честно говоря, не знаю. Я полагаю, что Университет ДеПол, который, кстати, является католической школой, хотя их команда называется "Синие Демоны", возможно, и есть те люди, на которых следовало бы показывать пальцем и кричать "Ага!". Вы всегда сможете найти объяснение, оправдывающее ваши действия. Была, естественно, парочка гневных матерей...

Но парням это нравится. Те, кому нужны сравнения, все равно ни в жизнь не купят чертову игру, поэтому дайте нормальным пацанам то, что они хотят.

Если хочешь, чтобы твои игры продавались, то тебе просто необходима парочка ужасных кровожадных демонов. Если Вы действительно жаждете что-то противного и запретного, просто прочитайте романы Энн Райс. О, черт. Если бы Вы проиллюстрировали их, картины вышли бы очень колоритными.

Таковы реалии — секс и насилие хорошо продаются, а так как в РПГ не вставишь большого количества сексуальных сцен, то приходится делать ставку на разрубание, расчленение, протыкание и изрешечивание монстров. Поэтому чтобы подлить масла в огонь, не обойтись без устрашающих демонов, а на обложке вовсе не будут лишними пара симпатичных девчонок, чтобы игрок мог сказать: "Эти лапочки действительно хороши. А сейчас вернемся к игре".

Если были какие-нибудь попытки привлечь женщин к игровому процессу, то, как я считаю, издателям пришлось бы подстраивать игру именно под дам. Вообще, мужчины и женщины мыслят разными категориями, и, наверное, игры — все-таки мужской способ самовыражения.

Что Вы думаете о втором издании правил (Second Edition Rules)?

Я думаю, что большая часть их уже была рассмотрена в дополнениях типа Unearted Arcana, и по этой причине вряд ли стоит брать весь комплект целиком. Также очень нехорошо поступили со скиллами. Вы просто в каком-то роде теряете ощущение поиска себя в игровом мире, часто не осознаете, к какому классу принадлежите. Второе издание... оно мне нравится куда меньше оригинала. Кому-то, наоборот, по нраву.

Как вы считаете, коллекционные карточные игры оказывают влияние на популярность РПГ?

Несомненно. D&D всегда была главной РПГ. Но людям уже поднадоел "сет" Dungeon&Dragons со всеми его обновлениями... Поэтому, когда появилась Magic: The Gathering, повсеместно стали раздаваться крики: "Ура, наконец что-то новенькое!.." РПГ забросили по причинам: устарела, надоела. Но я всегда верил и всем говорил: "Эй, ребята, жанр РПГ еще не умер". Это был тоскливый и застойный период, но веяние ветра перемен уже чувствуется, и теперь у нас есть 3-е издание. Это игра, наполненная битвами. Конечно, у нее есть кое-какие недостатки, но я не сомневаюсь, что множество новых игроков вольется в наши ряды. Тем временем популярность Magic: The Gathering достигла пика и пошла на спад, но игра эта навсегда останется классикой.

Оказывают ли влияние на настольные РПГ компьютерные игры?

А то как же! Компьютерные игры великолепно демонстрируют это, и вот почему: вы не можете полностью вжиться в роль при игре на компьютере — хоть некоторые, возможно, за такие слова затаят на меня обиду, но кого Вы играете? Это не РПГ — это, скорее, полуРПГ, хотя не могу не признать, что подобные игры становятся все лучше и лучше. Основные же достоинства: вы можете играть всякий раз, как почувствуете желание, столь долго, сколько захотите. Вы можете сделать паузу, и начать с того самого момента, на каком прервались.



Palace of the Silver была отозвана в день своего релиза для удаления нежелательного содержания.

Компьютерные игры захватили как большую прослойку игроков старшего поколения, так и молодежь. По-моему, абсолютное большинство молодых людей так и не столкнулись с игрой лицом к лицу, которую лично я считаю самой приятной формой РПГ, потому что все их свободное время уходит на компьютер. И некоторые старшие игроки уже не возвращаются в групповую игру, потому что все их нужды удовлетворяются электронными играми. Поэтому, естественно, я и говорю о влиянии PC на настольные игры.

В моих предыдущих выступлениях в прессе я упоминал о том, как я вижу развитие вещей со временем. Например, компьютерная игра будущего представляется мне эквивалентом полномасштабной кинокартины. Игра по Интернету сравнима с телевидением. А РПГ лицом к лицу схожа разве что с театром на Бродвее — нет ничего чудеснее, но это не для всех. Ведь нет ничего схожего с эффектом взаимодействия с группой, это ничем не подменишь.

Как Вы думаете, приобретение Wizards Of The Coast сыграет положительную роль для Dungeons & Dragons?

Ха, хотите пари? Не знаю, насколько близко — у меня не было доступа к подобной информации, — но около месяца назад ребята были в двух шагах от банкротства. Для ролевых игр это было бы настоящим бедствием. Просто бедствием.

Они уже начали работу над третьей редакцией?

Да, и незамедлительно. На некоторое время это их займет. Если бы эту работу поручили мне, я бы сделал ее раза в два быстрее трех-четырех парней, но когда работаешь под надзором, все движется куда медленнее.

А Вы оказали какое-нибудь влияние на дизайнерский процесс?

Ну, не совсем. Хотя, сделал общий обзор и некоторые критические замечания еще до релиза.

И что Вы думаете?

Является ли это улучшением по сравнению с классической AD&D? Не знаю, вряд ли. Совершенно новая игровая концепция? Да.

Мне нравится Путеводитель по подземелью (Dungeon Master's Guide) — это, можно сказать, основа того, как надо проходить подземелья. Как я перечитал ее, так вынужден был сказать: "Елки-палки, а ведь я порядком подзабыл это дело." Там буквально все нацелено на быстрые и решительные действия и стремительное продвижение. Эта игра как будто специально сделана для того, чтобы привлекать новых игроков, любящих активное взаимодействие друг с другом и с окружающим миром, и это хорошо. Мои сыновья Эрни и Люк сейчас работают над новой адвентюрой, я видел некоторые ее части и надеюсь, что они не побрезгуют некоторыми забавными идеями своего старика. В любом случае им это нравится, они действительно получают удовольствие. А это обязательно вдохнет новую жизнь в игровой процесс.

Вы планируете дальнейшее сотрудничество с Wizards?

Теперь, когда ушел Питер, даже и не знаю. Мы с ним хотели написать в соавторстве книгу, но его уход, скорее всего, автоматически перевел этот проект в разряд невыполнимых. Еще Ассоциация Ролевых Игр (АРИ) делала предложения, они хотели, чтобы я разработал Greyhawk Castle и его подземелья. Но для этого требуется соавторство Роба Кунца. Я сейчас так занят... а это такой огромный проект. Да и сомневаюсь, что Роб захочет подвизаться на второстепенных ролях за моей спиной. Поэтому не думаю, что в этом направлении будут какие-то подвижки. К тому же за дизайнерскую работу наподобие этой я потребую воистину королевский гонорар, и я не думаю, что АРИ захочет его выплатить.

А что Вы думаете о выходящей игре Neverwinter Nights от Bio'Ware?

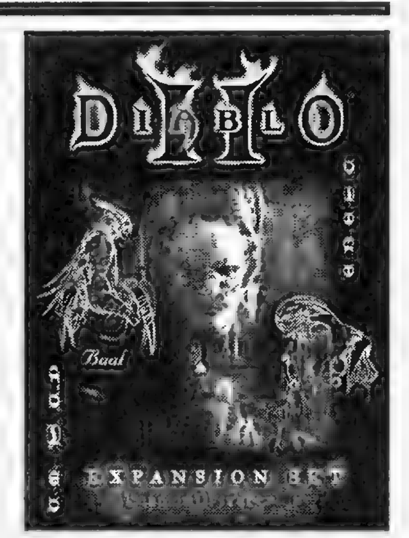
На этот счет я могу сказать, что игра не может быть плоха, если у нее мощный мультиплеер, если над ней поработали основательно, вложили в нее душу. Тогда она будет становиться все популярнее и популярнее. Я Вам не могу передать, насколько перегружена моя команда. Теперь они повзрослели, один бросил колледж, другой работает по ночам и тому подобное. Да и играть в онлайне куда проще, чем, например, собрать большое количество людей физически для игры лицом к лицу.

И мне нравится идея. Я люблю компьютерные игры и считаю, что за ними будущее. Я смотрю через годы вперед и вижу, что у каждого есть компьютер, соответствующие видео и аудио устройства. Я уже давно являюсь фанатом РПГ через Интернет. У тебя перед глазами все твое снаряжение, спеллы, карты, ты можешь общаться со своей группой.

Но чаще я использую свой компьютер как пишущую машинку... ну и для того, чтобы отвечать на почту. И когда выпадает такой шанс — играю в игры. Просто мне это нравится.:)

Подготовили
Дмитрий Рыжиков,
[SG]-=Dread=- (SG_Dread@tut.by)

Практическое руководство по изничтожению Баала, или гайд по Diablo II Expansion Set



Окончание. Начало в "ВР" № 8`2001

Наемники — полезная информация

Наемники с выходом LoD стали очень и очень полезными: у них увеличилось количество жизни, стала возможной самостоятельная обмундировка наемника, поэтому наемник (даже скорее напарник) необходим почти любому персонажу. Наемники следуют за вами через порталы, waypoints; даже если вы сохраните игру и загрузите ее, наемник останется в вашем распоряжении. Наемников нельзя уволить, они пропадут только в случае своей смерти. Убитого наемника может воскресить любой продавец наемников или архангел Тураэль (в четвертом акте). Вы получаете опыт (причем в полной мере), если врага убивает наемник. Наемник не может повысить уровень, если его уровень меньше вашего на единицу (то есть наемник не может стать такого же уровня, как и ваш персонаж). Единственный способ получить наемника более высокого уровня — нанять его. Помните, что при найме все вещи, одетые на вашего напарника, безвозвратно исчезнут, посему потрудитесь "раздеть" его, если планируете нанять нового. Для того чтобы передать вещи напарнику, нужно нажать на портрет наемника правой кнопкой (или "O" на клавиатуре) и одеть наемника так же, как вы одеваете своего персонажа. Есть ограничение — наемник одевает только броню, оружие и головной убор. После получения вами нового уровня наемник резко начинает получать опыт и скоро также получает уровень. Уровень повышается только в том случае, если уровень наемника меньше уровня вашего персонажа. С каждым уровнем наемникам добавляется некоторое количество Attack Rating-а. Наемник также с получением уровня полностью излечивается и получает некоторые другие преимущества (смотрите таблицу 3). Для того чтобы его излечить, нужно мышкой перетащить бутылку зелья лечения на портрет наемника. Лучницы первого акта не могут одевать шмотки Amazon Only, потому что они не амазонки. Наемники могут пользоваться различными скиллами (смотрите таблицу 3). Самые полезные скиллы у напарников из второго акта (с Holy Freeze) и из третьего (Ice) — они замораживают врагов, делая вам разборку с ними проще. Наемник 2-го акта очень полезен при игре в команде, ведь все его ауры распространяются на целую команду. На высоких уровнях эти наемники могут получать даже сверхполезную ауру Fanaticism, хоть это и не указано в таблице. Каждому классу наемников можно надевать лишь некоторые типы вещей (подробнее — смотрите смотрите таблицу 3). Наемники третьего акта мечом не бьют, поэтому высокие повреждающие характеристики им безразличны. Под словом "любые" подразумеваются вещи, которые наемник может одеть с выполнением требований вещи, кроме, разумеется, специфических вещей для каждого класса. У наемников не тратится мана, они получают на 30% меньший урон от уникальных монстров. На наемников действуют понижения резистов: на Nightmare их резисты понижаются на 40, на Hell-е — на 100.

Начисление опыта

Количество опыта, получаемое за убиение монстра в синглплеерной игре, считается по довольно сложным формулам. Каждый монстр на каждом уровне сложности "стоит" некоторое количество опыта, однако это количество вы можете получить и совсем не полностью... Если ваш персонаж не достиг 25-го уровня, то в случае если разница в уровнях между вами и монстром относительно небольшая (5 или меньше), вы получаете 100% опыта за убиение монстра. Количество опыта варьируется между 100% и 5%, если монстр на 6-10 уровней сильнее или слабее вас. Если разница в уровне большая (больше 10), то вы получите лишь 5% опыта за убитого более слабого монстра. Если персонаж 25-75-го уровня, то за любого монстра, уровень которого выше вашего, вы получаете следующее количество опыта: ОпытКоторыйДаютЗаМонстра*(УровеньИгрока / УровеньМонстра). За монстров, которые на 6-10 уровней слабее вашего персонажа, вы получаете от 5% до 100% опыта, причитающегося за убийство монстра. Если монстр более чем на 10 уровней слабее вас, то вы получаете только 5% опыта. Если ваш персонаж 75-го уровня и выше, то за любого монстра, уровень которого выше вашего, вы получаете следующее количество опыта: ОпытКоторыйДаютЗаМонстра*(УровеньИгрока/УровеньМонстра). После того, как количество опыта подсчитано, вступают в дело некоторые ограничения, а конкретно: персонажи выше 75 уровня получают лишь 1/2 опыта; персонажи выше 80 уровня получают лишь 1/3 опыта; персонажи выше 85 уровня получают лишь 1/4 опыта; персонажи выше 90 уровня получают лишь 1/5 опыта. В случае смерти на Nightmare или на Hell вы теряете некоторое количество опыта, а именно 5% или 10% (соответственно) от формулы (ОпытНужныйДляСледующегоУровня — ОпытКоторыйВыИмеетеНаЭтомУровне). Однако если вы соберете свой труп, не выходя (Save&Exit) из игры, то 50% утерянного опыта будет возвращено. За убиение монстров в мультиплеере опыт считается по формуле $x+(n-1)*((2/3)*x)$, где x — количество очков опыта, дающегося за монстра (базовый опыт), а n — количество игроков в игре. Кстати, здоровье монстров возрастает с увеличением числа игроков по следующей формуле: ОбычноеЗдоровьеМонстра * КоличествоИгроков. Так что будьте осторожны. При большем количестве играющих увеличиваются шансы выпадения из монстров хороших вещей. Для синглплеера есть забавный мод (8pl-mod), который имитирует игру ввосьмером;). Весьма занятная штучка, только для D2: LoD он еще не вышел. Следите за новостями на www.planetdiablo.com/phrozenkeep.

Gems, или драгоценные камушки

Сначала немного болтологии. Gems — это драгоценные камни (и черепа), которые вставляются в socketed вещи (оружие, щиты и шлемы) и придают ему определенные магические свойства. Камни бывают пяти категорий (по возрастанию ценности): chipped, flawed, просто камни, flawless и perfect. Разумеется, что чем лучше качество камня, тем сильнее его магические возможности. Камни и черепа нигде не продаются, а лишь выпадают из монстров и из gem shrine. Поэтому я советую вам не продавать и тем более не выбрасывать даже самые слабенькие камни, ибо их легко можно превратить в более сильные с помощью Horadric Cube (смотрите таблицу 1). В таблице 4 указаны точные магические эффекты от установки камней разных классов и типов качества в оружие, щит или шлем. Кстати, chipped камни может использовать любой персонаж, flawed — персонаж с уровнем 5 и выше, standard — с уровнем 12 и выше, flaw-less — с уровнем 15 и выше, а perfect камни могут использовать только персонажи высоких уровней, начиная с 18-го.

[бес]Полезные советы и [не]интересные факты

Не следуйте фанатично никаким советам, в том числе и моим. Практика — вот лучший советчик. Но все же почитать нижеследующие советы стоит, даже и ради того, чтобы после прочтения ухмыльнуться и сказать: "Фи, да я ж это все знаю!". Или зарядиться полезной информацией, если эти советы и факты интересны для вас.

Броня влияет на вашу скорость и на скорость расходования stamina при беге, а также и на скорость бега. Броня бывает легкой, средней и тяжелой. Разумеется, чем тяжелее броня, тем сложнее персонажу свободно передвигаться. Легкая броня это (в скобках даны варианты исключительных и элитных аналогов): Quilted Armor (Ghost Armor / Dusk Shroud), Leather Armor (Serpentskin Armor / Wyrmhide), Hard Leather Armor (Demonhide Armor / Scarab Husk), Studded Leather Armor (Trelissed Armor / Wire Fleece), Breastplate (Cuirass / Great Hauberk), Light Plate (Mage Plate / Archon Plate). Броня средней тяжести это: Ring Mail (Linked Mail / Diamond Mail), Chain Mail (Mesh Armor / Boneweave), Splint Mail (Russet Armor / Balrog Skin), Field Plate (Sharktooth Armor / Kraken Shell), Gothic Plate (Embossed Plate / Lacquered Plate), Ancient Armor (Ornate Armor / Sacred Armor). К тяжелой броне относят Scale Mail (Tigulated Mail / Loricated Mail), Plate Mail (Templar Coat / Hellforge Plate) и Full Plate (Chaos Armor / Shadow Plate).

Если вас убили и вы не можете прорваться к своему трупу и забрать свое барахлишко, запишитесь и загрузитесь — труп появится в городе, около сундука, однако все монстры возродятся. Используйте сундук — в нем ваши денежки будут в целости и сохранности, даже если вы умрете (в синглплеере), тем более емкость сундука в D2:LoD увеличилась.

Самый сильный эффект от скилла достигается первым уровнем. Далее бонус прибавляется уже не так быстро. Поэтому я советую вам изучить все малополезные, на первый взгляд, скиллы хотя бы до первого уровня. Если вы обвешаетесь вещицами +X To All Skills, то вместо единицы увидите значение скилла равным трем, пяти или даже выше — если в скилл у вас не вложен ни один скиллпоинт, то и добавления туда бонусов от вещей вы не дождетесь. Не позволяйте монстрам окружить себя — даже сильный герой в таком случае может быстро "откинуть копыта". С каждым актом на уровне сложности Normal максимальная цена, которую дают за вещь в магазине, растет на 5000. Допустим, на Normal в первом акте вы можете продать, скажем, крутейший посох за 5000 (максимум), во втором — за 10000, в третьем за 15000, в четвертом за 20000... Однако на уровнях сложности Nightmare и Hell, независимо от акта, максимальная цена вещи будет равна 25000 золотых монет. Скилл качается лишь до 20 единиц. Выше он поднимается только с помощью магических вещиц. Не стоит отступать в еще не исследованные комнаты — очень может быть, что вас зажмут в "тиски" дьявольские бестии... В углы отступать тоже не стоит — свобода маневра превыше всего, особенно для слабых персонажей. Если вы будете находиться в углу, то вы даже не сможете уйти в город через портал (Town Portal). Может быть и очевидно, но не пытайтесь убить монстра сразу, за один заход, особенно если монстр уникальный. В бегстве через портал в город нет ничего постыдного, заодно зелий прикупите или наемника возьмете...

Если вы убежите в город от Лорда Ужаса, в простонародье Diablo, то эта тварь будет восстанавливать свое здоровье. Так что советую сразу закупиться бутылками по максимуму, чтобы потом не бегать. В отличие от первого Diablo, зелья здоровья и маны восстанавливают HP или ману не моментально, поэтому принимайте их заблаговременно, а если вы близки к смерти и зелья не помогают, используйте [Full] Rejunevation зелье, которое моментально восстанавливает 1/3 (или всю, если Full Rejunevation) здоровья и маны.

Окончание на странице 18

Таблица 3: Полезные сведения о наемниках

Увеличение характеристик наемников с получением ими уровня:					
Тип наемника	**Бонус к силе**	**Бонус к ловкости**	**Бонус к защите**	**Бонус ко всем резистам**	**Бонус к жизни**
Rogue Scouts (1 акт)	1	2	6.5	2	8
Desert Mercenaries (2 акт)	1.5	1.5	9.5	2	10
Ironwolves (3 акт)	1.5	1.5	4.5	2	6
Barbarians (5 акт)	2	1.5	7.5	2	12

Скиллы, которые используют наемники:	
Тип наемника	**Умения**
Rogue Scouts (1 акт)	Fire: Fire Arrow / Inner Sight
	Cold: Ice Arrow / Inner Sight
Desert Mercenaries (2 акт)	Combat: Jab / Prayer / Thorns
	Defense: Jab / Defiance / Holy Freeze
	Offense: Jab / Blessed Aim / Might
Ironwolves (3 акт)	Lightning: Charged Bolt / Lightning
	Ice: Glacial Spike / Ice Blast / Frozen Armor
	Fire: Inferno / Fireball
Barbarians (5 акт)	Bash / Stun

Вещи, которые одеваются наемниками:	
Rogue Scouts (1 акт)	Любая броня, шлемы, луки (но не арбалеты)
Desert Mercenaries (2 акт)	Любая броня, шлемы, копья, polearms
Ironwolves (3 акт)	Любая броня, шлемы, одноручные мечи и щиты
Barbarians (5 акт)	Любая броня, шлемы, шлемы для Варваров, двуручные или одноручные мечи

Таблица 4: Драгоценные камни и черепа

Типы камней	Эффект при установке chipped камня	Flawed	Standard	Flawless	Perfect
Аметисты (Amethysts)	В оружие: повышает на 40 рейтинг атаки	...на 60	...на 80	...на 100	...на 150
	В щит: +8 к защите	+12	+18	+24	+30
	В броню или шлем: +3 к силе	+4	+6	+8	+10
Бриллианты (Diamonds)	В оружие: повышает наносимые нежити (Undead) повреждения на 128%	...на 134%	...на 144%	...на 154%	...на 168%
	В щит: +6 ко всем резистам	+8	+11	+14	+19
	В броню или шлем: +20 к рейтингу атаки	+40	+60	+80	+100
Изумруды (Emeralds)	В оружие: наносит 6 повреждений ядом через 1 секунду	12 повр.	18 повр.	23 повр.	29 повр.
	В щит: 12% резист к ядам	16%	22%	28%	40%
	В броню или шлем: +3 к ловкости	+4	+6	+8	+10
Рубины (Rubies)	В оружие: наносит 3-4 повреждения огнем	5-8	8-12	10-16	15-20
	В щит: 12% резист к огню	16%	22%	28%	40%
	В броню или шлем: +10 к жизни	+17	+24	+31	+38
Сапфиры (Sapphires)	В оружие: наносит 1-3 повреждения холодом, продолжительность — 1.0 секунда	3-5, 1.4	4-7, 2.0	6-10, 2.4	10-14, 3.0
	В щит: 12% резист к холоду	16%	22%	28%	40%
	В броню или шлем: +10 к максимальной мане	+17	+24	+31	+38
Топазы (Topazes)	В оружие: наносит 1-8 повреждений молнией	1-14	1-22	1-30	1-40
	В щит: 12% резист к молнии	16%	22%	28%	40%
	В броню или шлем: +9% к шансу найти хорошую (магическую) вещь	+13%	+16%	+20%	+24%
Черепа (Skulls)	В оружие: крадет 2% жизни и 1% маны при ударе	2%, 2%	3%, 2%	3%, 3%	4%, 3%
	В щит: атакующий вас получает 4 повреждения	8	12	16	20
	В броню или шлем: регенерация жизни +2, регенерация маны +8%	+3, +8%	+3, +12%	+4, +12%	+5, +19%



Практическое руководство по изничтожению Баала, или гайд по Diablo II Expansion Set

Начало на странице 17

На уровне сложности Hell любой уникальный монстр выбрасывает после смерти две бутылочки Full Rejunevation. Поэтому если у вас возникла необходимость в бутылочках, зайдите в первый акт Hell-а и поохотьтесь на "уников". Обязательно "повесьте" часто используемые умения (скиллы) на клавиши F1-F8 (кстати, в "опциях" можно повесить некоторые часто используемые скиллы на обычные кнопки — например, Town Portal на "X"). В бою доли секунды, потраченные на выбор умения, могут очень сильно помочь. Для того чтобы повесить скилл на клавишу, вызовите миниэкран со скиллами (по умолчанию клавиша "S", или щелкните кнопкой мыши по правому показателю скилла), наведите на желаемый скилл курсор и нажмите кнопку, которой вы хотите, чтобы соответствовал данный скилл. Вуаля!

Квестов, за выполнение которых дают скиллпоинты, всего 3: в первом акте (Den Of Evil) вам дадут один скиллпоинт, во втором (Radament`s Lair) книга дает один скиллпоинт и в четвертом (The Fallen Angel) Tyrael наградит вас аж двумя скиллпоинтами. Вещи делятся на обычные (Normal), исключительные (Exceptional) и элитные (Elite). Исключительные вещи значительно лучше по своим характеристикам, но и требования у них довольно высокие. Понятно, что элитные вещи еще мощнее исключительных и предъявляют к владельцу повышенные требования.

Обязательно чините дорогие вещи перед продажей — ваши затраты на починку обычно окупаются с лихвой. В гэмбле (азартная игра с покупкой неопознанных предметов) теперь нельзя выиграть уникальные вещи и вещи из наборов, поэтому если вы играете именно для нахождения этих вещей, не тратьте деньги и время. Небольшой совет для любителей item-hunting-а (охоты за вещами) в синглплеере.

Наверное, вы заметили, что боссы (тот же Мефисто) выбрасывают при повторном убивании их ерундовые (мягко говоря) вещи? В патче версии 1.09B это исправлено, но патча пока нет (то есть он доступен, только если вы подключитесь к battle.net), а создатели говорят, что очень скоро он будет доступен для скачивания тут: http://www.blizzard.com/patches/. Так что следите за обновлениями. А пока его еще нет, мы попробуем обмануть "Дьяблу" другим способом. Для начала зайдите в Пуск / Настройка / Панель управления / Сеть / TCP-IP. Теперь, вместо того чтобы "получить IP-адрес автоматически", "укажите IP-адрес явным образом" и пропишите какие-нибудь левые адреса, например 192.168.1.1. Теперь перезагрузитесь и войдите в Дьяблу. Other Multiplayer / TCP-IP Game / Host Game. Вы создадите "хост" мультиплеерной игры. Теперь можете убивать боссов сколько душе угодно (только не забывайте после каждого убиения создавать новый хост) и собирать с их трупов полезные вещички. Два "но": такая игра может довольно сильно притормаживать на слабых машинах; если вы вдоволь наигрались, то зайдите в настройки TCP-IP и установите "получить IP-адрес автоматически" — если вы этого не сделаете, то с походами в Интернет будут проблемы.

Теперь пару слов о новых персонажах — Ассасинше нужно обязательно качать ветку Martial Arts (с помощью скиллов этой ветки очень хорошо мочить боссов). Shadow disciplines тоже очень полезны — Claw Mastery, Burst Of Speed, Weapon Block и Shadow Master должны быть прокачаны у любой уважающей себя убийцы. Также значительно упростят жизнь небольшие "инвестиции" в Fade, Mind Blast и Shadow Warrior. На ветку Traps не стоит обращать много внимания, потому что ловушки становятся почти бесполезными в середине игры на Nightmare и полностью бесполезными на Hell-е. Друидов лучше всего, на мой взгляд, развивать так: активно качаем скиллы ветки Shapeshifting, немного отвлекаясь на Summoning. Elemental Skills, на мой взгляд, малоэффективны. Из Shapeshifting-а обязательно иметь максимальный уровень Lycanthropy, Werewolf и Werebear, Feral Rage, а потом Shock Wave, Hunger и Fury. Если играете преимущественно волком, то Shock Wave можно не качать. Из Summoning ветки мировому друидскому пролетариату интересны скиллы Oak Sage и Heart Of Wolverine. Можно также немного прокачать вызов мишек (Summon Grizzly). Все, надоело советовать — играйте в Diablo II: LoD много и подолгу и потребность в каких-либо советах отпадет сама собой:).

Где почитать про Дьяблу в сети?
Сайтов, посвященных Diablo II, в сети, навалом. Сначала перечислю самые крупные русскоязычные: это www.diablo.ru, www.dungeon.ru, www.travel.ag.ru/diablo. Из англоязычных стоит отметить официальный сайт www.battle.net/diablo2exp и неофициальные www.infoceptor.com, www.diabloii.net, www.planetdiablo.com. Так что читайте и просвещайтесь:). И под конец статьи совсем чуть-чуть саморекламы — в прошлом году мною был сделан очень большой и подробный русскоязычный FAQ по Diablo II. Сейчас я подготовил новую версию с учетом нововведений из LoD и теперь она лежит на сайте "ВР" в разделе прохождений. Если кратко, то это упорядоченный сборник всей полезной информации о Diablo II в одном текстовом файле. Так что "спрашивайте в аптеках":). Вот, пожалуй, и все, что я хотел сказать в гайде. Нет, не все — я забыл сказать: "Играйте в Diablo II: LoD!". Теперь все.

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

Пророк и убийца 2:

Прошел всего месяц с того времени, как в нашей газете появилось полное прохождение по игре "Пророк и Убийца", из которого становится понятно, что игра на этом не закончится и стоит ждать продолжения. И только любители квестов приготовились набираться терпения и ждать, как это самое продолжение появилось на прилавках магазинов.



Ну, что же, раз есть игра, и является она квестом, то, само собой, в большинстве случаев пройти ее с первого раза едва ли у кого-то получится. Раз так — надо помогать... Вот этим и займемся.

Как всегда, для начала пару слов о новой серии. Прежде всего хочу сказать, что теперь вам не придется долго искать пути выполнения того или иного задания. Бесцельных хождений стало значительно меньше, а разнообразных головоломок и загадок — не в пример больше.



В первой части Танкред де Нерак, в прошлом — рыцарь Ордена Тамплиеров, почти нагнал своего заклятого врага — лжепророка Симона де Лакруа, обманувшего и погубившего целый город Джебус. После довольно продолжительных приключений, в которых вы принимали непосредственное участие, ваш герой оказывается возле костра с караванщиками Киотом, Ан-Набом и Карадоком. О чем с ними нужно было говорить и что делать, вы могли узнать в прошлый раз. Танкред засыпает и видит страшный сон... Во сне на него нападает демон, но тогда вас защитил от него Каракос...

Ну а теперь...

Эпизод 1. Аламут.
Для начала вам слегка напомнят последние минуты прошлой серии. Разница лишь в том, что когда ваш герой уснет, он не увидит демона и проснется достаточно благополучно. После вступления Танкред де Нерак оказывается у горной крепости.

Теперь все время будьте начеку. Крепость просто нашпигована целым арсеналом самых разных ловушек, как смертельных, так и не очень. Меч в вашем арсенале временно отсутствует, так что, кроме собственной сообразительности и внимания, в вашем арсенале нет ничего.

У порога вы найдете небольшую кучку камней. Их можно использовать для распознавания ям с кислотой, в которых камень с шипением растворяется. Брать камни можно по три штуки. В данный момент вы играете роль настоящего сапера, который ошибается только один раз. Так что рекомендую, разведав часть пути, возвратиться за новой партией камней и, миновав опасные места, разведывать дальнейшую дорогу. Достигнув запертой двери, аккуратно пробравшись по правой стенке, берем фляжку и наполняем ее кислотой, которой растворяем замок на двери и идем дальше.

На прохождение следующей комнаты вам дается очень мало времени, так что действуйте быстро, но не торопясь. Нужно заполнить красками четыре емкости на двери, учитывая эффекты от смешения чистых цветов. Во фляжку помещается три порции жидкости. Порядок не имеет значения, например, красная: две порции в красный, одну — в фиолетовый сектор; синяя: одну порцию в фиолетовый, две — в зеленый сектор; желтая: одну порцию в желтый, две — в зеленый сектор. Вот и все...

Теперь придется немного попрыгать с плиты на плиту: вперед на одну или две клетки, в сторону — только на соседнюю. В приведенной таблице указана система подсказок, можете пользоваться:). Подсказки задают период, с которым повторяется последовательность смертельных (+), временных (t) и нейтральных (0) клеток: по левой стороне он равен пяти, а по правой — шести. Чтобы попасть на клетку 11, нужно прыгнуть слева направо на клетке 1 и справа налево на клетке 9.

Преодолев коварные плиты, идем в зал с идолом в центре. Если обозначить направления как стороны света и считать, что входная дверь на юге, то последовательность, в которой нужно коснуться масок на столбе, такова: ЮЮЗЗСВ.



11	0	+
10	+	0
9	t	0
8	+	+
7	+	t
6	0	t
5	+	+
4	t	0
3	+	0
2	+	+
1	0	t

Оказавшись в темном подземелье, среди скелетов ваших менее удачливых коллег, не падайте духом. Все, кроме единственной необходимой для спасения вещи, в подземелье уже имеется. Заглянув в рот фигуры воина, можно увидеть вход в следующую комнату. Теперь набираем воду в левый горшок коромысла на стене — створки саркофага раскроются. Чашу с маслом перемещаем из угла под горшок с водой. Теперь копаемся в карманах, отыскиваем огниво и поджигаем масло. Заходим в саркофаг и ждем, когда откроются двери.

Головоломка на полу является чем-то вроде упрощенный "пятнашек", только вспомогательных ячеек аж семь штук. Сектанты выстраивают символы дней недели в обратном порядке: Солнце, Сатурн, Венера, Юпитер, Меркурий, Марс Луна. Повторяем комбинацию слева направо...

Вот Танкред де Нерак и в долине наслаждений. Для начала украсим стертый образ на каменной стелле драгоценными камнями, что лежат рядом: глаз — сапфир, изумрудный нос, топаз в ухе, рубиновые губы и сердце из коралла. Теперь мы можем воспользоваться нишами с изваяниями. Посетить придется все.

Камни нужно изъять из гнезд, теперь они послужат скромным подарком одной из девушек. У первой забираем благовония и накидку, у второй — павлинье перо. Поскольку очередность не важна, можно уже сейчас пробудить ее к жизни, вручив самоцветы. Ого! Да девушка не прочь вас отблагодарить

Тайна Аламута



Только не переусердствуйте. Нескольких сеансов Танкред де Нерак не выдержит.

В третьей нише нам понадобится лопатка: ею нужно набрать углей из жертвенника, чтобы высыпать на жаровню в четвертой. Запах сжигаемых благовоний заставит очнуться красавицу с зелеными губами. А еще он должен взять отсюда птичью клетку. Вернемся к третьей гурии.

Клетку — подвесить и накрыть накидкой. Пятая только и ждала павлиньего пера, чтобы отдать вам виноград из ее же сада, который отдаем первой гурии. Когда все закончится, корни, закрывавшие проход, исчезнут.

Вот те на! Мы оказываемся в самой обители главы Ордена Ассасинов. Пред нами предстает легендарный Старец. Поговорим... Старец предлагает нам вступить в его секту. Можно, конечно, и отказаться, но вот только внезапно мы узнаем, что в случае отказа нас просто убьют. Ну что же, можно и подраться. Исполнитель приговора, Хаджар, оказывается не таким уж и опасным противником.

Мы снова на стоянке каравана. Получив вторую часть талисмана и новое направление поисков, герой пытается набраться сил перед дальней дорогой и поспать. Увы, это ему не удается. Демон вновь приходит в ваш сон, и необходимо искать помощников.

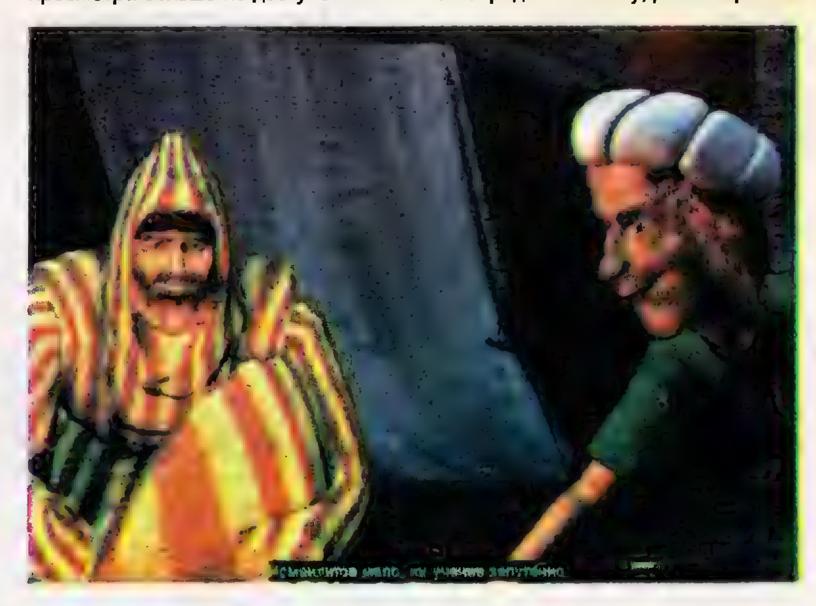
Теперь можно пропустить большее количество ударов, а следовательно, легче перебрать иконки в инвентаре. Хотя, если лень мучиться, выбирайте кузнеца Талеба. Справились?

Встреча с отшельником. Странный старичок на колонне попросит вас кое-что сделать. Задания, конечно, странные, но выполнить их придется. Отшельник спускаться не хочет, так что придется подниматься к нему. Забираем веревку, холст (у колодца) и камень (у развалин храма). Накидываем веревку на дерево напротив колонны (накидывать нужно издалека). Теперь подходим вплотную и привязываем к одному концу веревки камень, а к другому — холстину. Сталкиваем камень в яму, и... рычаг приходит в движение.

Отшельнику ничего не остается, как указать вам путь к монастырю.

Эпизод 2. Монастырь.
Не теряя времени заходим внутрь. Дергаем за веревку, слышим колокол и говорим с настоятелем. Добрый дядька поднимет вас наверх. Дернув за кольцо в стене, запасаемся красными и белыми палочками и через темный коридор отправляемся в рабочий кабинет Прокла Фиталоса. Чтобы открыть дверь с четырьмя замочными скважинами по бокам, нужно собрать все ключи.

В сундучке на полках слева берем и читаем письмо Симону. Здесь же возьмем магнитные четки. Их нужно применить на железный ключ, закрепленный на знамени всадника с фрески в левом углу (если встать лицом к запертой двери). Ключ подходит к левой нижней скважине. На полке лежит череп. Берем его и им же разбиваем воронку часов. Получив ступеньку, закрепляем ее на лестнице с фрески справа. Теперь можно забрать медный ключ от правой верхней скважины. Подсказки, касающиеся двух оставшихся ключей, нужно искать в книгах. Пергамент, вложенный в одну из них, относится уже к следующему этапу. После изучения он попадает в инвентарь свернутым в трубку и для просмотра больше не доступен.



Собираем головоломку в нише под ковром рядом с полками. Рисунок в книге показывает, как расположить красные палочки: по одной в верхней ячейке первого ряда треугольников, по две — во втором ряду, по три — в третьем. Теперь возимся с белыми палочками. Число 15 указано не зря. Это ключ к разгадке. В каждом ряду один из треугольников задан, следовательно, единственное решение:

4	6	5
6	5	4
5	4	6

Остается лишь правильно разложить белые палочки по ячейкам. Когда задача будет решена, крышка гроба откроется. Теперь суем костяной ключ в правую нижнюю скважину. И, наконец, посмотрим на солнечный диск слева от двери. Чтобы получить ключ, нужно нажать на некоторые из лучей.

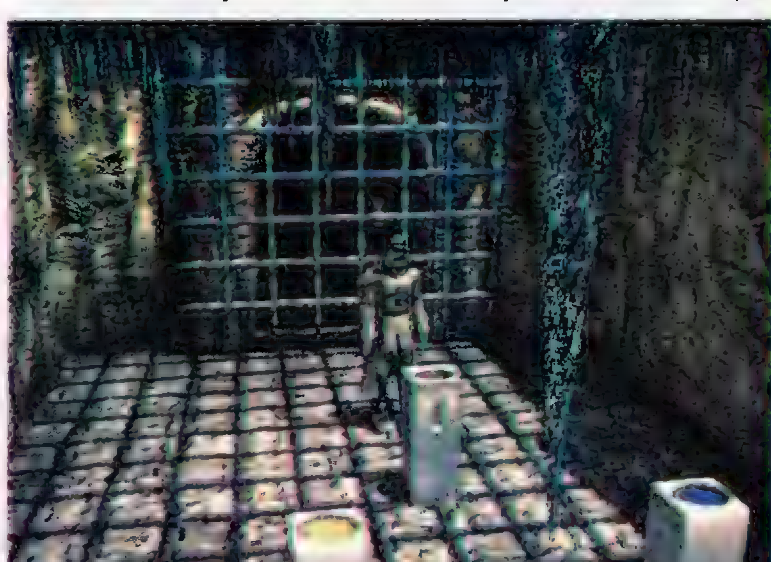
Указания в астрономическом атласе дают следующую последовательность: рыбы I, козерог I, козерог II, стрелец II, рыбы II. Каждому из двенадцати знаков зодиака соответствуют по два соседних солнечных луча, причем направление обхода, против часовой стрелки, в то время как лучи пронумерованы римскими цифрами по часовой. Начало отсчета — телец II, при этом ключ без номера соответствует близнецам I.

Правильный вариант в переводе римских цифр в обычные выглядит так: 6, 10, 9, 11, 4.

Получив золотой ключ, вставляем его в оставшуюся скважину. После этого откроется еще одна скважина — пятая. Вытаскиваем все четыре ключа, в инвентаре соединяем их в один и вставляем в пятую скважину. Проходим в следующее помещение. Не заходите в левую дверь! В противном случае у вас не останется времени на некоторые действия.

Войдя в правую дверь, мы оказываемся в храме. Если хотите, можете побродить по нему, рассматривая иконы и даже зайти в алтарь. Однако нам нужна правая часть храма. Там, под одной из плит, есть кое-что важное.

Словами местонахождение описать немного сложно. В общем, если представить все плиты как шахматную доску из четырех клеток по горизонтали и вертикали, то нужная вам плита находится на координате А2. Поддеваем плиту кинжалом и,



забрав лежащий под ней ящичек, идем дальше. Справа на четвертой колонне находим икону Спаса Вседержителя. Касаемся его правой руки. Из открывшегося тайника достаем квадратный ящичек и соединяем его с добытым ранее круглым. Возвращаемся в комнату из которой мы попали в храм, и входим в левую дверь.

Теперь действуем быстро. Сдвигаем плиту на полу и кладем на ее место потайной ящичек. Когда на него попадет луч солнца, Танкред получит третью часть талисмана.

Эпизод 3. Шахты.
Мы в шахтерском поселке на берегу Мертвого моря. Поднимаемся по лестнице. У входа в шахту нас позовет женщина, сидящая за решеткой. Говорим с ней. Девушка соглашается нам помочь, но для этого ее надо, как минимум, выпустить. Открыть решетку можно, вращая те колеса, что не зафиксированы. Вам нужно построить последовательность, в которой каждый член равен сумме двух предыдущих:

1	1	2	3	5
8	13	21	34	55

Попав в шахту, включаем подъемник. Сразу под ногами находим три куска веревки, а затем — кувшин. Конструкцию слева, напоминающую гильотину, требуется дополнительно оснастить желобом, который прислонен к стене напротив входа.

На противоположном берегу ручья расположен помост. Кувшин на веревке прикрепляем на водозаборном колесе. Сдвигаем подпорку с желобом в сторону колеса и, дернув за конец веревки, закрепленный на стене, открываем заслонку. Запаса воды хватает, чтобы запустить колесо и поднять канат лебедки из колодца. Помост прикрепляется к этому канату и... Пора нам поиграть в шахтеров!

Спустившись, идем вперед. На первой развилке поворачиваем налево и идем до упора. В тупике подберем железную цепь и возвращаемся к перекрестку. Снова вниз: до второй развилки. Теперь идем направо до закрытой дощатой двери и берем лом. Назад к перекрестку и вниз до полуразрушенного моста через пропасть. Дважды отдираем доски от пройденной части моста и кладем их перед собой. Третий, последний участок застилается уже ранее использованными досками. На площадке перед подъемным мостом находим лампу. Поджигаем и, раскрутив на веревке, запускаем в канат, удерживающий мост.

В следующей штольне идем вдоль левой стены. Недалеко от входа лежит крюк. Затем находим сетку. Вырезаем ее из рамы при помощи меча. На следующем шаге подбираем блок.

Присматриваемся к надписи на ступенях. Находим слово "oculo". Извлекаем буквы и пробуем собрать из них ключ: одну из "о" — в левый угол, длинную "l" — прикрепить к ней и накрыть сверху второй "о". Все оставшиеся буквы вставляем в свободные гнезда.

Скважина находится на мосту. Если вы все сделаете правильно, откроется каменная дверь, за которой хранятся золотые слитки. Конфискуем...

Теперь можно заняться освобождением пленницы. На цепи, свисающей с конца бруса, закрепляем крюк, а на нем — сеть с золотыми слитками. На бревне закрепляем блок и пропускаем через него веревку. Как следует раскачиваем груз, дергая за веревку, и проламываем доски. Идем в пролом.

Внимательно смотрим на основание статуи Симона и погребальные урны, а потом подходим к окну. Отказываемся от предложения демона в женском облике, и когда начнется танец призраков, ОДИН раз пытаемся поразить их мечом.

Теперь займемся дипломатией и просто поговорим. Получив соляную розу, спускаемся в гробницу. Четыре крылатых существа по сторонам зала — это божества стихий. Знак на лбу каждого из них указывает на определенный элемент. В дальнем левом углу — владыка земли, горсть которой нужно набрать в одной из могил у той же стены и вложить изваянию в рот. В ближнем углу находится хозяин вод. У подножия фигуры повелителя огня в правом ближнем углу подбираем кувшинчик с маслом, а напротив изображения жреца на стене — тряпку. Выливаем на тряпку масло и, вложив его в рот повелителю огня, поджигаем. В пустой кувшинчик набираем воду из лужи, что чуть правее от центра.

Теперь направляемся к хозяину воздуха в правом дальнем углу. Берем лом и... пробиваем отверстие во рту статуи. По длинному языку чудовища прямо в ваши руки упадет маска воина. Поднимаемся по ступеням у левой стены и прикрепляем маску на воротах, ведущих в темницу Хтессы. Поворачиваем вниз оба рога на замке в виде головы в шлеме — и он откроется. Вот девушка и на свободе!

На пороге зала Танкреду вместе с его спутницей преградит дорогу один из воинов-призраков. Без лишних слов затеваем драку, призвав тем самым на помощь нашему противнику еще целую армию таких же.

Сражаться с такой оравой совершенно бесполезно, поэтому пытаемся прорваться к центральной статуе, делая огромные прыжки и стараясь не попадаться к врагам. Ударить вас могут не более трех раз, в противном случае... (лучше об этом не говорить).

Добравшись до постамента, рубим розу на статуе и собираем осколки от нее.

Возвращаемся к девушке, точнее, почему-то уже к девушкАМ, ибо их стало две. Задаем обеим одинаковые вопросы, пока одна из них (та, что справа) не "расколется". Показываем ей меч, и она говорит, что нам нужно сделать.

Отправляемся в склеп, вход в который у ног чудовища, на пороге голос призрака подтвердит, что вы на правильном пути. Лепестки розы отправляем в кувшин в нише напротив входа и... Проблема девушки решена.

Возвращаемся к Хтессе и выносим ее из подземелья. В комнате, куда мы попадем, находится Карадок и безымянная женщина. Говорим с ней...

Ну, вот и все! Талисман собран. Караванщик Ан-Наб и оказался тем самым Симоном, Старец Горы — его лучшим другом...

Впрочем, вы все узнаете сами, когда пройдете эту игру...

SilentMan
SilentMan@tut.by



BelABM Compaq Formula-1 Virtual Championship-2001



XIV этап: противостояние лидеров первенства

25 августа в субботу, в компьютерном клубе "STEALTH" мы стали свидетелями напряженной борьбы за победу не только в гонке Гран-при Бельгии FVC, но и в чемпионате в целом. Ведь для досрочной победы в первенстве лидеру сезона Дмитрию Грамовичу достаточно было приехать на финиш первым.

Станислав Мадыцкий — единственный, кто не потерял теоретические шансы догнать Дмитрия в личном зачете, — помешал Грамовичу уже в минувшие выходные отпраздновать завоевание второго подряд титула чемпиона РБ по виртуальной "Формуле-1". Станислав победил в четырнадцатом по счету этапе Второго белорусского чемпионата FVC — Гран-при Бельгии (Спа) — с минимальным преимуществом над Дмитрием. Борьба в финале была очень острой. Выиграв старт, Дмитрий контролировал ход гонки и пресекал все попытки обгона со стороны Станислава, следовавшего вторым. После пит-стопа ситуация не изменилась. За несколько кругов до финиша Мадыцкий решился на атаку в первом повороте. Касание между болидами — и машину Грамовича развернуло! Выправив положение, Дмитрий тут же подвергся атаке со стороны Павла Мадыцкого — младшего брата Станислава. Пока Дмитрий приходил в себя после разворота и проверял, все ли в порядке с его болидом, Павел успешно вышел на второе место. Правда, ненадолго. Грамович активизировался и "приклеился" к машине Павла. Мадыцкий-младший не выдержал психологического давления со стороны чемпиона. И в одном из быстрых поворотов вылетел с идеальной траектории, проложив себе путь по гравию. После этого первая тройка окончательно сформировалась. Под занавес гонки Дмитрий сумел лишь приблизиться к Станиславу на расстояние атаки, но не более.

Тем не менее, в чемпионате перед оставшимися тремя гонками сложилась следующая ситуация. Дмитрию, для того чтобы стать чемпионом во второй раз, достаточно в этих гонках набрать четыре очка, даже при условии, что Станислав выиграет все оставшиеся гонки.

"Победитель Гран-при Бельгии FVC получил от Генерального спонсора чемпионата компании BelABM диплом и памятный хрустальный кубок, CD-ROM от компании "Компьютер сити", а призеры — дипломы BelABM и фирменные кассеты от студии "ВидеоХИТ".

XV этап: полеты во сне и наяву

8 сентября в субботу, в компьютерном клубе "STEALTH" Дмитрий Грамович стал двукратным чемпионом Республики Беларусь по виртуальной "Формуле-1". Выполнив на Гран-при Италии FVC программу-минимум (третье место в гонке), Дмитрий решил задачу-максимум (абсолютное лидерство в первенстве).

Достойное сопротивление двукратному чемпиону оказал дебютант чемпионата Станислав Мадыцкий. Он сделал все что мог. Станислав выиграл Гран-при Италии, но этого оказалось недостаточно, чтобы прервать победное шествие Грамовича ко второму подряд титулу. А благодаря усилиям Александра Пугача, команда ATF Racing "Альфа-Радио" досрочно стала обладателем Кубка конструкторов (также во второй раз подряд). Поздравляем ребят с победой!

Ну, а украшением итальянского этапа FVC'2001 стала не только победа Мадыцкого, уверенное второе место Александра Олешкевича и третье ("золотое") место Дмитрия Грамовича. Мне лично финальная гонка запомнилась блестящим выступлением молодого гонщика Ермаковича Егора. В заключительной части гонки он подверг Дмитрия Грамовича настоящему прессингу. Егор заехал на плановый пит-стоп позже всех участников и с новыми шинами чувствовал себя более уверенно на скоростной виртуальной трассе Монца, чем Дмитрий (вынужденный совершить ранний пит-стоп из-за коллизии и столкновения с Павлом Мадыцким). К слову, автомобиль Павла, совершив невероятный кульбит в воздухе, рухнул на землю и, оставшись без колес, не смог продолжить гонку. Подобные "полеты" с последующим выбыванием пилотов наблюдались и в полуфинальных гонках. На старте первого полуфинала пострадало сразу три автомобиля. Причем два из них прекратили борьбу сразу, а третий болид медленно добрался до боксов, где подвергся тщательной инспекции со стороны механиков своей команды. Во втором полуфинале горечь разочарования вкусил Максим Довженко, когда обгонял Виктора Горбача. Исполняющий обязанности судьи гонки Александр Пугач усмотрел в защите Виктора нарушения и дисквалифицировал его. На мой взгляд, ничего предосудительного в поведении Виктора не было. Он просто сражался за позицию, как Энрико Бернольди с Дэвидом Култхардом на реальном Гран-при Монако'2001. Но с судьями не спорят, поэтому Виктор автоматически лишился места в финальной гонке и, возможно, призовых очков на данном этапе. Максим, совершив небольшой полет, после того, как наскочил своим виртуальным болидом на колесо виртуального болида Горбача, также выбыл из гонки. Вернемся к противостоянию Грамович-Ермакович во время финальной гонки Гран-при Италии FVC.

Первый раз удачную попытку обгона Егор совершил в конце прямой "старт-финиш" перед первым S-образным поворотом за четыре круга до финиша. Но Дмитрий, находясь на внутреннем радиусе поворота, слегка "боднул" машину Егора. Болид Ермаковича развернуло и вынесло на гравий. Спустя два круга, Егор вновь поравнялся с автомобилем лидера чемпионата и, подбадриваемый криками очевидцев, предпринял новую атаку на прямой перед последним поворотом ("Параболикой"). И здесь все стали свидетелями невероятной аварии. Коллизия с Бурти в Спа по сравнению с ней — "цветочки". Дмитрий, будучи теперь на внешнем радиусе, не уступил и пошел на жесткий контакт с машиной Егора. В результате болид Ермаковича взмыл в воздух, перевернулся, ударился об асфальт, еще несколько раз перевернулся и замер у отбойника без крыльев и четырех колес. На удивление, машина Дмитрия не пострадала, а только оказалась в самом центре гравийной ловушки. Лидер чемпионата осторожно выбрался на трек и закончил гонку чуть впереди Игната Бобровича, финишировавшего четвертым. Егора, конечно, жаль. Но, во-первых, он показал, что не боится сражаться с грандами на равных, а во-вторых, теперь имеет над Грамовичем психологическое преимущество. Иными словами, у нас в чемпионате появился свой "Монтойа"!

"Победитель Гран-при Италии FVC получил от Генерального спонсора чемпионата компании BelABM диплом и памятный хрустальный кубок, CD-ROM от компании "Компьютер сити", а призеры — дипломы BelABM и фирменные кассеты от студии "ВидеоХИТ".

Официальный e-mail чемпионата: d_klaster@f-1.ru

Признание компьютерного спорта

Радостные новости пришли к нам от соседей. Государственный Комитет России по спорту официально признал существование компьютерного спорта. Сейчас регистрируется устав ФКС (Федерация компьютерного спорта) РФ, разрабатываются нужные документы и положения. Так, в частности, победителям высоко рейтинговых соревнований, проводимых на компьютерах, будут присваиваться звания аналогичные существующим в других видах: "Мастер спорта", "Заслуженный мастер спорта", "Заслуженный тренер" и т.п. Разумеется, обладатели почетных званий будут получать оговоренные законами РФ денежное вознаграждение, льготы и иные привилегии. Фактически, Правительство РФ выступило в поддержку отечественного виртуального спорта. И не мудрено, ведь громкие победы россиян в международных компьютерных соревнованиях уже поспособствовали укреплению имиджа России как передового, экономически развитого и высоко интеллектуального государства. Россия далеко не первая страна в мире, где компьютерный спорт получил официальное признание. А многие заслуженные эксперты не исключают в ближайшее время проведения Всемирных компьютерных игр и даже включение некоторых видов виртуального спорта в программу Олимпийских игр!

Нам остается только надеяться, что и в Беларуси виртуальный и компьютерный спорт вскоре получит признание и поддержку на самом высоком уровне. По крайней мере, нынешний уровень подготовки белорусских кибер-атлетов позволяет им рассчитывать на высокие места в международных соревнованиях.

GP3: SEASON 2000

Следующий и заключительный этап чемпионата'2001 будет проведен с использованием официального эволюционного дополнения к игре GP3 — GP3: Season 2000. Программа появилась в продаже и установлена на компьютеры Клуба STEALTH. Если вы не успели приобрести диск с GP3: Season 2000, звоните на пейджер: т. 289-12-12, аб. 9879. Постараемся помочь.

Квалификация Гран-при Бельгии BelABM COMPAQ FVC'2001

М	МП	Пилот	Команда	Hot Lap	Gap
1	1А	Грамович Дмитрий	ATF Racing "Альфа-Радио"	1:46,105	-
2	2Б	Мадыцкий Павел	Butcher GP	1:46,220	+0,115
3	2А	Ермакович Егор	Виртуальные радости	1:46,289	+0,184
4	1Б	Мадыцкий Станислав	Butcher GP	1:46,640	+0,535
5	5А	Пугач Александр	ATF Racing "Альфа-Радио"	1:46,820	+0,715
6	4Б	Довженко Максим	Millennium GP	1:46,998	+0,893
7	4А	Олешкевич Александр	Net 47	1:47,065	+0,960
8	3Б	Мелюк Алексей	Net 47	1:47,540	+1,435
9	9А	Бобрович Игнат	BIR	1:47,712	+1,607
10	5Б	Жибуль Иван	Low Racing	1:47,857	+1,752
11	3А	Моськин Максим	BIR	1:48,104	+1,999
12	8Б	Роговицкий Максим	Rogovitsky Racing	1:48,840	+2,735
13	7А	Быченок Павел	Millennium GP	1:50,317	+4,212
14	6Б	Немера Андрей	Top-Racing	1:50,664	+4,559
15	6А	Горбач Виктор	Автодайджест Автодром	1:48,036*	+1,931
16	7Б	Кондрацкий Вадим	STEALTH	1:48,037*	+1,932
17	8А	Ковалевский Николай	Автодайджест Автодром	1:49,341*	+3,236
		107%		1:53,533	+7,428'

МП — место в полуфинале, А — первый полуфинал, Б — второй полуфинал
* — штраф за пропуск поворота

Результаты гонки Гран-при Бельгии BelABM COMPAQ FVC'2001

М	С	Пилот	Команда	Время/отставание/причина схода
1	2	Мадыцкий Станислав	Butcher GP	34:56,092
2	1	Грамович Дмитрий	ATF Racing "Альфа-Радио"	+0,888
3	4	Мадыцкий Павел	Butcher GP	+6,084
4	7	Олешкевич Александр	Net 47	+49,490
5	8	Довженко Максим	Millennium GP	+1:07,723
6	6	Мелюк Алексей	Net 47	+1:09,751
7	5	Моськин Максим	BIR	Авария
8	3	Ермакович Егор	Виртуальные радости	Авария
9	9	Пугач Александр	ATF Racing "Альфа-Радио"	Не финишировал

Лучший круг: Станислав Мадыцкий — 1:49,247
Главный судья гонки: Ковалевский Николай Николаевич

Результаты гонки Гран-при Италии BelABM COMPAQ FVC'2001

М	С	К	Пилот	Команда	Время/отставание/причина схода
1	2	4	Мадыцкий Станислав	Butcher GP	32:10,522
2	5	7	Олешкевич Александр	Net 47	+16,414
3	1	1	Грамович Дмитрий	ATF Racing "Альфа-Радио"	+44,451
4	9	13	Бобрович Игнат	BIR	+46,726
5	7	5	Пугач Александр	ATF Racing "Альфа-Радио"	+1 круг
6	8	16	Кондрацкий Вадим	STEALTH	+1 круг
7	6	2	Ермакович Егор	Виртуальные радости	+2 круга
8	4	8	Мадыцкий Павел	Butcher GP	Авария
9	3	3	Моськин Максим	BIR	Авария

Лучший круг: Олешкевич Александр — 1:25,529
Главный судья гонки: Хлыненкова Светлана Геннадьевна

Борьба за титул чемпиона

М	Пилот	З	Оч
1	Грамович Дмитрий	–	90
2	Мадыцкий Станислав	–	69
3	Олешкевич Александр	–	35
4	Довженко Максим	II	34
5	Роговицкий Максим	–	22
–	Пугач Александр	–	22
7	Корякин Юрий	–	18
–	Бобрович Игнат	I	18
9	Топорков Алексей	–	14
10	Ермакович Егор	–	10
–	Немера Андрей	I	10
–	Мадыцкий Павел	–	10
13	Орехов Иван	–	9
14	Моськин Максим	I	7
15	Рудков Дмитрий	–	5
16	Горбач Виктор	–	4
–	Быченок Павел	–	4
18	Моськин Дмитрий	–	2
–	Цариков Максим	–	2
–	Жибуль Иван	–	2
21	Ковалевский Николай	–	1
–	Мелюк Алексей	–	1
–	Кондрацкий Вадим	–	1

Кубок Конструкторов

М	Команда	З	Оч
1	ATF Racing "Альфа–Радио"	–	112
2	Butcher GP	–	79
3	Millennium GP	I	38
4	Net 47	–	36
5	BIR	–	25
6	Top–Racing	–	24
7	Rogovitsky Racing	–	23
8	FedEx MEKUS Ltd.	–	20
9	Low Racing	I	11
10	Виртуальные радости	–	10
11	C1 STEALTH	–	5
–	НИКИТА ТУР/Lizards	–	5
13	Автодайджест Автодром	–	1
–	STEALTH	–	1

З — замечания

Календарь BelABM COMPAQ FORMULA-1 VIRTUAL CHAMPIONSHIP'2001

Дата	День недели	Гонка	Время	Победитель
24 февраля	Суббота	Гран-при Австралии (Альберт Парк)	9:00-12:00	Бобрович И. О.
10 марта	Суббота	Гран-при Малайзии (Сепанг)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
24 марта	Суббота	Гран-при Бразилии (Интерлагос)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
7 апреля	Суббота	Гран-при Сан-Марино (Имола)	9:00-12:00	Мадыцкий С. В.
22 апреля	Воскресенье	Гран-при Испании (Барселона)	9:00-12:00	Мадыцкий С. В.
5 мая	Суббота	Гран-при Австрии (А1-Ринг)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
19 мая	Суббота	Гран-при Монако (Монте-Карло)	9:00-12:00	Олешкевич А. С.
2 июня	Суббота	Гран-при Канады (Монреаль)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
16 июня	Суббота	Гран-при Европы (Нюрбургринг)	9:00-12:00	Олешкевич А. С.
23 июня	Суббота	Гран-при Франции (Маньи-Кур)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
7 июля	Суббота	Гран-при Великобритании (Сильверстоун)	9:00-12:00	Мадыцкий С. В.
21 июля	Суббота	Гран-при Германии (Хоккенхайм)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
11 августа	Суббота	Гран-при Венгрии (Хунгароринг)	9:00-12:00	Ермакович Е. С.
25 августа	Суббота	Гран-при Бельгии (Спа)	9:00-12:00	Мадыцкий С. В.
8 сентября	Суббота	Гран-при Италии (Монца)	9:00-12:00	Мадыцкий С. В.
22 сентября	Суббота	Гран-при США (Индианаполис)	9:00-12:00	?
6 октября	Суббота	Гран-при Японии (Сузука)	9:00-12:00	?

Информационная поддержка: Виртуальные радости/Компьютерная газета, Радио "Сталіца FM"

Предварительный календарь на сезон 2002 года (FVC)

Дата	День	Гонка	Время
2 марта	Суббота	Гран-при Австралии (Альберт Парк)	9:00-12:00
16 марта	Суббота	Гран-при Малайзии (Сепанг)	9:00-12:00
30 марта	Суббота	Гран-при Бразилии (Интерлагос)	9:00-12:00
5 апреля	Пятница	Финальная гонка F1 TIBO'2002 CUP	12:00-15:00
13 апреля	Суббота	Гран-при Сан-Марино (Имола)	9:00-12:00
27 апреля	Суббота	Гран-при Испании (Барселона)	9:00-12:00
11 мая	Суббота	Гран-при Австрии (А1-Ринг)	9:00-12:00
25 мая	Суббота	Гран-при Монако (Монте-Карло)	9:00-12:00
8 июня	Суббота	Гран-при Канады (Монреаль)	9:00-12:00
22 июня	Суббота	Гран-при Европы (Нюрбургринг)	9:00-12:00
6 июля	Суббота	Гран-при Великобритании (Сильверстоун)	9:00-12:00
20 июля	Суббота	Гран-при Франции (Маньи-Кур)	9:00-12:00
27 июля	Суббота	Гран-при Германии (Хоккенхайм)	9:00-12:00
17 августа	Суббота	Гран-при Венгрии (Хунгароринг)	9:00-12:00
31 августа	Суббота	Гран-при Бельгии (Спа)	9:00-12:00
14 сентября	Суббота	Гран-при Италии (Монца)	9:00-12:00
20 сентября	Пятница	Гонка "Все Звезды СМИ" или "Кубок Вызова"	14:00-17:00
28 сентября	Суббота	Гран-при США (Индианаполис)	9:00-12:00
12 октября	Суббота	Гран-при Японии (Сузука)	9:00-12:00

Open Virtual Rally-2001



Ралли Австралия OVR: взлеты и падения

Пятый этап первенства Республики Беларусь по виртуальному ралли Open Virtual Rally-2001 прошел в клубе "STEALTH" в субботу 8 сентября.

Этап получился по-настоящему напряженным и боевым. Лидеры чемпионата сражались между собой за подиум, а остальные гонщики фактически боролись за шестое место и одно единственное призовое очко. От одного к другому СУ ситуация резко менялась. То один из гонщиков немного вырывался чуть вперед, то другой. Ни один из участников виртуального "Ралли Австралия" не избежал аварии. Ситуация стабилизировалась примерно к пятому спецучастку. Тем не менее, лидерство Немцева Егора так и осталось непоколебимым, несмотря на отчаянные попытки Федецова Дмитрия отыграться.

Сейчас в чемпионате минимум три гонщика реально претендуют на звание первого чемпиона РБ по виртуальному ралли. Но и других участников не следует сбрасывать со счетов, ибо в финале первенства их ждут самые сложные раллийные трассы. В первенстве команд ViPER Racing создала отрыв в 16 очков перед "Виртуальными радостями". Задел очень серьезный, учитывая тот факт, что гонщики команды — Федецов Дмитрий и Горбач Виктор — показывают в гонках очень стабильные результаты. С другой стороны, триумфатор "Ралли Австралия" OVR Немцев Егор пообещал приложить максимум усилий на оставшихся этапах, чтобы одержать победу в обоих зачетах.

Обращаем ваше внимание, что в календаре соревнований произошли изменения. Старт нескольких этапов перенесен на более позднее время.

Личный зачет

М	Гонщик	О
1	Пилецкий Кирилл	28
2	Немцев Егор	26
3	Федецов Дмитрий	26
4	Горбач Виктор	17
5	Романенко Юрий	10
6	Лисок Алексей	8
7	Ковалевский Николай	7
-	Садовщиков Александр	7
9	Мисюк Сергей	1

Первенство команд

М	Команда	О
1	ViPER Racing	50
2	Виртуальные радости	34
3	King Racing	28
4	СадКо / АА	14
5	M. Sport Tuning Center	1

Данута и программа "РУХ": от новостей захватывает дух!

Самые свежие новости виртуального автоспорта вы можете услышать в программе "Рух" радиостанции "Сталiца". Программа "Рух" выходит еженедельно с понедельника по пятницу. Эфирное время: 11:00-12:00. Новости виртуального автоспорта: в 11:30 каждый понедельник. Ведущая программы: Данута Антилевская. Корреспондент: Виктор Горбач.

Календарь OPEN VIRTUAL RALLY-2001

Дата	День недели	Ралли	СУ	Время	Клуб	Город	Победитель	Результат
19 мая	Суббота	Финляндия	8	9:00-12:30	STEALTH	Минск	Романенко Юрий	17:17,49
16 июня	Суббота	Греция	9	9:00-12:30	STEALTH	Минск	Немцев Егор	20:38,67
21 июля	Суббота	Франция	8	9:00-12:30	STEALTH	Минск	Пилецкий Кирилл	20:17,66
11 августа	Суббота	Швеция	9	12:00-13:30	STEALTH	Минск	Пилецкий Кирилл	23:09,63
8 сентября	Суббота	Австралия	8	12:00-13:30	STEALTH	Минск	Немцев Егор	19:31,63
6 октября	Суббота	Кения	9	12:00-13:30	STEALTH	Минск	?	?
10 ноября	Суббота	Италия	8	12:30-15:00	VIPER	Орша	?	?
8 декабря	Суббота	Великобритания	9	9:00-12:00	STEALTH	Минск	?	?
Информационная поддержка: Виртуальные радости/Компьютерная газета, Радио "Сталiца FM"								

Предварительный календарь OPEN VIRTUAL RALLY'2002

Дата	День	Ралли	СУ	Время	Клуб	Город
19 января	Суббота	Швеция	11	9:00-12:00	STEALTH	Минск
9 февраля	Суббота	Швеция contrary*	11	10:30-14:00	?	Гродно*
16 марта	Суббота	Финляндия contrary*	10	12:00-14:00	STEALTH	Минск
27 апреля	Суббота	Кения contrary*	11	12:00-14:00	STEALTH	Минск
11 мая	Суббота	Греция contrary*	11	12:00-14:00	STEALTH	Минск
8 июня	Суббота	Кения	11	12:00-14:00	STEALTH	Минск
20 июля	Суббота	Финляндия	10	12:00-14:00	STEALTH	Минск
16 августа	Суббота	Франция	10	12:00-14:00	STEALTH	Минск
20 сентября	Суббота	Италия	10	12:00-14:00	STEALTH	Минск
12 октября	Суббота	Греция	11	12:00-14:00	STEALTH	Минск
22 ноября	Суббота	Австралия	10	10:30-14:00	VIPER	Орша*
7 декабря	Суббота	Великобритания	11	10:30-14:00	?	Брест*

Результаты "Ралли Австралии" Open Virtual Rally-2001

М	Гонщик	Команда	Город	Машина	Упр.	1СУ/М	+2СУ/М	+3СУ/М	+4СУ/М	+5СУ/М	+6СУ/М	+7СУ/М	+8СУ	Отстав.
1	Немцев Егор	Виртуальные радости	Минск	Seat	К	2:41,03/1	4:59,54/1	7:25,60/1	10:28,75/1	12:57,52/1	14:05,70/1	17:00,54/1	19:31,63	-
2	Федецов Дмитрий	ViPER Racing	Орша	Subaru	К	2:43,18/4	5:03,05/5	7:33,36/2	10:31,88/2	13:03,19/2	14:10,66/2	17:09,54/2	19:47,29	+15,66
3	Горбач Виктор	ViPER Racing	Орша	Subaru	К	2:42,89/3	5:02,89/4	7:36,23/4	10:37,75/3	13:09,98/3	14:18,40/3	17:15,43/3	19:52,82	+21,19
4	Лисок Алексей	Виртуальные радости	Минск	Seat	К	2:41,85/2	5:02,25/2	7:34,98/3	10:40,49/4	13:18,60/4	14:26,14/4	17:24,99/4	20:01,63	+30,00
5	Пилецкий Кирилл	King Racing	Минск	Peugeot	К	2:43,48/5	5:02,87/3	7:37,23/5	10:44,03/5	13:25,49/5	14:34,59/5	17:33,77/5	20:08,74	+37,11
6	Садовщиков Александр	СадКо / АА	Минск	Seat	К	2:48,73/7	5:18,31/7	8:00,12/8	11:17,57/7	13:58,52/6	15:15,52/7	18:21,50/6	21:05,46	+1:33,83
7	Роговицкий Максим	Виртуальные радости	Минск	Seat	К	2:45,21/6	5:19,73/8	7:57,99/7	11:19,00/8	14:04,39/8	15:16,85/8	18:25,09/8	21:12,83	+1:41,20
8	Ковалевский Николай	СадКо / АА	Минск	Ford	К	2:49,74/8	5:14,09/6	7:57,05/6	11:06,98/6	14:01,08/7	15:12,64/6	18:21,93/7	21:18,95	+1:47,32
9	Ермакович Егор	Loser Rasing	Минск	Mitsubishi	К	2:56,28/9	5:44,17/12	8:25,31/11	11:51,65/11	14:36,84/9	16:15,07/10	19:25,84/9	22:10,99	+2:39,36
10	Бобрович Игнат	BIR-Beer	Минск	Ford	К	2:58,37/11	5:37,09/9	8:15,09/9	11:50,44/10	14:46,78/10	16:08,77/9	19:38,45/10	22:41,54	+3:09,91
11	Мисюк Сергей	M. Sport Tuning Center	Минск	Ford	К	2:57,66/10	5:38,31/10	8:23,05/10	11:46,07/9	15:04,76/12	16:28,55/12	19:54,46/11	22:46,84	+3:15,21
12	Мисюк Андрей	M. Sport Tuning Center	Минск	Ford	К	3:03,08/12	5:39,89/11	8:29,65/12	11:57,87/12	15:02,43/11	16:21,56/11	20:02,95/12	22:57,89	+3:26,26
Лучшее время на СУ: Немцев Егор (1, 2, 3, 5, 7 и 8), Федецов Дмитрий (4, 6). Упр. — управление, К — клавиатура, Р — руль и педали, Отстав. — отставание														
1 СУ — 2:41,03		2 СУ — 2:18,51		3 СУ — 2:28,06		4 СУ — 2:58,52		5 СУ — 2:28,87		6 СУ — 1:07,47		7 СУ — 2:54,84		8 СУ — 2:31,09

Вниманию читателей!

Чтобы получать наши издания со следующего месяца, вы можете подписаться на них до 15 числа текущего месяца в любом почтовом отделении или в редакции.

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА на газету / журнал

Цены на II полугодие 2001 года

	1 мес.	3 мес.	6 мес.
«Компьютерная газета»			
инд. 63208	878 р.	2634 р.	5268 р.
вед. 63215	1381 р.	4143 р.	8286 р.
«Виртуальные радости»			
инд. 63160	265 р.	795 р.	1590 р.
вед. 63161	442 р.	1326 р.	2652 р.
«Сетевые решения»			
инд. 63352	265 р.	795 р.	1590 р.
вед. 63353	442 р.	1326 р.	2652 р.

Бесконечная ночь

Игра: Neverwinter Nights
Разработчик: BioWare
Сайт разработчика: http://www.bioware.com
Издатель: Interplay
Сайт издателя: http://www.interplay.com
Жанр: RPG
Минимальные системные требования: Pentium 300+, 32 MB RAM, видеокарта с 3D-ускорителем класса Riva TNT или Voodoo2, модем 56K
Дата выхода: март 2002г.

Сразу задаю вам вопрос: вы играли в Baldurs Gate 1-2? А в Icewind Dale? Нет??? Тогда немедленно отправляю вас на повышение игрового стажа, а матерые эрпэгэшники остаются для ознакомления с новым детищем BioWare, а именно: с Neverwinter Nights (в зале слышны аплодисменты, а с задних рядов — восторженные крики). Да-да, дорогие дамы и господа, уже зарекомендовавшая себя с наилучшей стороны связка BioWare/Interplay/Black Isle взялась за разработку продолжения своих нетленных шедевров. И, черт побери, у меня почему-то нет сомнений, что и сама Neverwinter Nights (далее NN) будет еще каким шедевром. А для этого есть все предпосылки...

Как известно, РПГ без сюжета — это уже не РПГ, а какая-то "Дьябла" (ящики помидоров летят в мой адрес, поклонники Diablo негодуют). Про игровою концепцию "Дьяблы" ученые напишут еще тонны научных трудов, ну а мы вернемся к нашей NN. Разработчики обещают просто захватывающий эпический сюжет. Из подробностей известно лишь то, что вы — молодой и перспективный паренек — на протяжении более чем половины игры будете искать лекарство для жителей города, который поразила чума. Будет, конечно, и любовь, и предательство, и дружба до гробовой доски, и я не исключаю, что спасение городка от чумы плавно перерастет в спасение всего мира. Ну, нам-то не привыкать — мы и



так мир по 10 раз на дню спасаем. Одним разом больше, одним разом меньше. Игровой процесс займет, как минимум, 80 часов. Но повторюсь, это всего лишь минимум. То есть в это время не входят тотальный осмотр всех тайников, выполнение всех квестов (а их будет просто уйма) и вырезание всех монстров. Действие будет проходить в мире Forgotten Realms (Забытые Королевства), на территории между городами Neverwinter на юге и Luskan на севере. Еще южнее на карте — города Baldur's Gate и Athcatla, а за горной грядой The Spine of the World простирается заснеженная и оледенелая Icewind Dale. Места знакомые, не правда ли? Поэтому на освоение и акклиматизацию времени должно уйти совсем немного. После осмотра местности нас сразу же кидают на борьбу с местной фауной, которая расплодилась просто до неприличного количества: 200 штук.

Предыдущие шедевры от BioWare были основаны на различных редакциях AD&D и D&D. В случае с NN разработчики решили тоже не отступать от правил и построить вселенную на основе третьей редакции AD&D. Биоваровцы заслуженно гордятся этим фактом, потому что NN — одна из первых ролевых игр, которая будет практически полностью базироваться на основе правил третьей редакции (первенство здесь принадлежит Pool of Radiance 2). Плохо это или хорошо, мы сейчас попробуем разобраться. Сразу после запуска игры вы первым делом должны будете сгенерировать своего персонажа. В соответствии с правилами третьей редакции у нас в распоряжении находятся 7 рас: люди, ПолуЭльфы, чистокровные Эльфы, Хоббиты, Горные Гномы, Лесные Гномы, Полу-Орки. После выбора расы необходимо будет определиться, какой класс выбрать. Напомню, что в третьей редакции AD&D нет dual-классов, а есть мультиклассы, причем их может быть не больше трех. При наборе определенного количества экспы, которой достаточно для продвижения в уровне, игрок сам сможет выбирать, в каком классе ему стоит поднять уровень, а какой может и подождать. И в связи с этим сам по себе напрашивается вопрос: "А какого максимально возможного уровня можно будет достигнуть в NN?". Ну что ж, отвечаю: потолок прокачки персонажа в нашем случае упирается в отметку 20, что строго регламентировано в третьем своде правил AD&D (манчкины просто негодуют и рвут на себе волосы). Не исключено, что планка уровня будет поднята в последующем адд-оне, как это было, скажем, с Baldurs Gate и Icewind Dale. Совмещение класса и расы — это, пожалуй, один из самых важных шагов в генерации персонажа. Бездумное совмещение любой расы и класса может не привести к добру. Нет, возможность такая остается, но, скажем, Полу-Орк-маг будет настолько ограничен различными запретами в связи с его расовой принадлежностью, что нормально прокачиваться в уровне и использовать навороченные заклинания он не





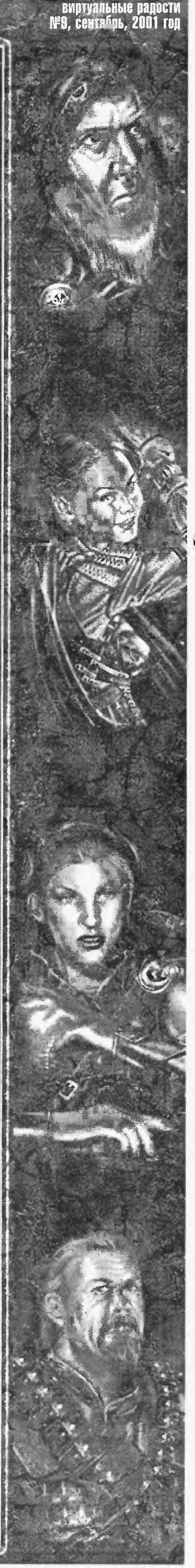
сможет. Игра за такого персонажа будет сплошным мученьем. Поэтому следует учитывать, что каждая раса имеет определенные предпочтения в выборе профессии.

Ну, а на первоначальный выбор будет предоставлено 11 классов: воин, рэнджер, паладин, варвар, монах, клерик, друид, маг, волшебник, вор, бард. Некоторые привычные уже персонажи приобрели дополнительные возможности и умения. Например, всем знакомый Thief переделался в Rogue, который теперь не только тырит что-нибудь потихоньку да ловушки обезвреживает, но и цену предмета может определить, и шпионом быть, и те же самые ловушки сам сможет устанавливать, и переговоры вести. В общем, все будет зависеть от самого игрока: какой навык он выберет — в том направлении и будет развиваться персонаж. Напомню, что новыми в третьей редакции являются следующие классы: варвары (очень крутые ребята запросто могут уложить не самого хилого воина, причем могут впадать в состояние бешенства и многократно повышать свои характеристики, но очень глупы, и в связи со своими большими размерами не могут носить тяжелые доспехи), монахи (эти парни не любят броню и оружие, а вот треснуть пяткой по голове — это пожалуйста) и волшебник (Sorcerer). Волшебник — это уже не традиционный маг, которому нужно читать свитки с заклинаниями, чтобы его скастовать. Он просто может кастовать в день определенное количество заклинаний. Есть еще какие-то правила касательно его возможностей, но это уже для любителей тщательно и дотошно покапаться в закромах правил AD&D. Кроме заклинаний, маг и волшебник смогут вызывать такую приятную во всех отношениях штуку, как Summon Familiar. Что это за зверь такой, спросите вы? И почти угадаете, потому что это и есть какая-нибудь тварь, которую волшебник в заколдованном виде может таскать у себя в инвентори. А потом выпустить на свободу, чтобы его детище порезвилось на солнышке, парутройку местных жителей слопало. Но, как и со всякими магическими штуками, с фамилиарами нужно быть весьма осторожными, а то еще своего хозяина сожрет чего доброго:). Из рас новеньким являются только Полу-Орки. Эти ребята получились опытным путем при скрещивании людей и орков.

Раз уж мы заговорили о нововведениях третьей редакции, то просто нельзя не рассказать про новую систему генерации персонажей. Официальным методом генерации основных характристик персонажа в Neverwinter Nights будет система 'Standard Point Buy'. Действовать она будет следующим образом: при генерации персонажа вам выдается ограниченный набор скилл-пойнтов, количество которых зависит прежде всего от класса вашего персонажа, а также от значения основных параметров. Эти скилл-пойнты можно потратить на освоение различных навыков, среди которых есть как присущие только определенному классу, так и общедоступные. А вот с оружейными навыками нас ожидает сюрприз. Раньше через определенное количество уровней нужно было выбирать навык обращения, с каким оружием стоит повысить. Кто-то тяготел к двуручным мечам, а кто-то просто обожал крошить монстров в капусту секирами и на протяжении всей игры старался раскачивать навык обращения именно с этим оружием. А в третьей редакции каждый воинский класс (воин, варвар, паладин, ренджер) без особого труда сможет пользоваться любым оружием. Будь это меч, копье, топор или что-то еще. Также будет добавлено умение, благодаря которому можно будет использовать два оружия одновременно, а также возможность разоружать противника и парировать удары. Кстати, последнее весьма наглядно показано в трейлере с уже прошедшей E3 (так что, кто еще не скачал — бегом на официальный сайт игры). А сколько будет мелких фишек, которые приятно разнообразят геймплей! Это и возможность импортировать свою фотку для персонажа, вместо той, что будет предложена из стандартного набора, это и возможность скрыть свой класс благодаря тому, что разработчики позволили напяливать на персонажа какую угодно одежду (например, воин в рясе мага или вор в королевской одежде). А еще возможность выбрать тип телосложения персонажа. В общем, вариантов оформления внешности персонажей будет просто уйма.

С нововведениями в третьей редакции AD&D вроде бы разобрались, теперь пора переходить к геймплею. Главной особенностью геймплея игр BG 1-2 являлось то, что все действия происходили в псевдопоходовом (или в псевдореалтаймовом, если угодно) режиме. Эта была та пресловутая пауза, которую игрок мог поставить в любой момент времени и тем самым это время остановить, чтобы раздать команды своим персонажам. Такой подход был очень удобным. Именно поэтому подобная игровая концепция не менялась до сих пор. Да, именно до сих пор, потому что в NN никаких пауз не предусмотрено. "Сугубо реалтаймовая игра с большим уклоном в тактические действия", — вот что говорят про NN сами разработчики. Правда, возможность делать паузу получит Dungeon Master, но про него в отдельности мы поговорим чуть ниже. Не знаю, как вам подобный шаг, а вот мне он







совсем не нравится. Ну была бы пауза и пользовался ей тот, кому она действительно нужна, а остальные и не вспоминали бы про нее. Так нет, ее обязательно убрать надо!

Поскольку все действия, в том числе и бои, будут проходить в режиме реального времени, перед разработчиками встала задача не допустить сведения боевой системы к непрерывному кликанью, где побеждает тот, у кого спинной мозг лучше развит. Поэтому разработчики предлагают нам два уровня ведения боя. Первый — это простой "однокликовый" метод. Кликнул по вражине — и ваш бравый молодец понесся голову сносить монстру. Так и будет он его "тюкать", пока тот с ног не свалится. Следующий уровень уже более продвинутый. Вы выбираете те боевые умения, которые, по вашему мнению, персонаж хорошо изучил, и ставите их в так называемую "очередь" действий. Пока персонаж не выполнит весь ряд предписанных ему действий, он не вернется к своему банальному маханию мечом. На практике сия задумка будет выглядеть примерно так: на вас внезапно налетает монстрюга, и вы, дабы не лишиться верхней части туловища, незамедлительно ставите в очередь умение парировать удары, а затем переходите к атаке либо к обезоруживанию противника. И голова цела, и трофеи будут. Для удобства использования всех навыков и остальных побрякушек на экране будет предусмотрено 12 слотов для быстрого использования различных умений, заклинаний, бутылочек со снадобьями и всего того, что сможет пригодиться охотнику за экспой. Следующим важным аспектом будущей игры будет являться то, что путешествовать в single игре вы будете в одиночку. Вы не ослышались, никакой собственной партии создавать нельзя. Под вашим прямым контролем может находиться не больше одного человека. Но стоит учесть тот факт, что под вашим частичным контролем будут находиться фамильяры (если вы маг, конечно), а также наемники, которых можно будет за отдельную плату нанять в каком-нибудь городишке. При своевременной выдаче зарплаты и правильном обращении они смогут пройти с вами до конца игры. Диалоги с NPC в одиночной игре будут стандартными: выбираем варианты ответа из списка, в зависимости от выбора продолжаем диалог. Кстати, NPC в NN смогут выражать свое отношение к игроку не только через диалоги, но и через различные жесты и движения, а также они смогут реагировать на все ваши предыдущие действия.

Отдельную песню нужно "спеть" о графике. Скажу только 2 слова. Это красиво! Нет, пожалуй, 3 слова. Это очень красиво!!! Посмотрев трейлер NN с E3, просто приходишь в восторг. Анимация на высоте, ландшафт тоже замечателен, прорисовка боев не подкачала. Парирование ударов, уход от атаки — бои просто загляденье, а про магию я умолчу, потому что эту красоту нельзя передать словами. Глядя на это, понимаешь, что дурацкая идея о том, что в РПГ графика не главное, давно похоронена, и даже на могилку наведываются не очень часто. Но это все щенячьи восторги, а вот что действительно плохо, так это анимация смерти персонажа. Товарищи разработчики, ну где ж это видано, чтоб с таким движком враги валились от файрбола, как оловянные солдатики. Эта явная недоработка. Хочется надеяться, что в релизе все будет OK. Движок игры поистине выглядит потрясающе. Разработан он на основе BioWare Omen Engine, который использовался в MDK2. А движок самой NN называется BioWare Aurora Engine. Этим движком поддерживается большинство новомодных фишек из GeForce3. Поэтому просто не имеет смысла говорить о мощной системе частиц и динамическом освещении — все это будет в релизе.

Вы будете смеяться, но все, что было описано выше, — это не самое революционное, что будет в игре (по замыслу бравых парней из BioWare, конечно). А самым революционным будет (минута молчания, в зале напряженная тишина)... А самым революционным будет, нет, вы не поверите, мультиплеер! Так что вполне возможно, что у "Дьяблы" в скором будущем появится достойный конкурент. Но чтобы стать конкурентом, нужно иметь что-то действительно революционное. И это нечто, как ни странно, есть у BioWare.

Идея мультиплеера в Neverwinter Nights состоит в сближении компьютерных РПГ с настольными. Поэтому на арену выходит живой DM (Dungeon Master), который должен рулить игрой по собственному усмотрению, разрешать спорные вопросы, создавать новые задания для игроков и всячески вмешиваться в игру. Игровой процесс в мультиплеере будет состоять из отдельных модулей (полная аналогия настолок). Это будут модули, приготовленные заботливыми тетями и дядями из BioWare, а также это могут быть модули, приготовленные самими игроками при помощи специального редактора под названием Neverwinter Toolset (о нем чуть ниже). Быть ДМом в NN — это одновременно и веселое, и непростое ремесло. Хотите





наделать пакостей игрокам? Пожалуйста: накидайте на партию толпу орков или пусть над ними разные молнии сверкают. А можете быть очень добреньким и раздавать различные плюшки в виде золота, свитков с заклинаниями, различного оружия направо и налево. Все будет зависеть только от вас. Как говорят разработчики, возможности Dungeon Master-а практически безграничны. Он может вселиться в любого NPC и разговаривать с вами, а вы даже и не узнаете о том, что это ДМ. Он даже может вселиться в монстра и напасть на вас. Дается возможность и изменения сюжетной линии прямо на лету. Если ДМ видит, что игроки не могут разгадать придуманный им квест или с ними случилось что-то, чего явно случиться не должно, то ДМ вселяется в NPC и делает какие-либо подсказки, либо еще больше закручивает сюжет (чтобы интерес не ослабевал). Интерфейс ДМ будет подобен интерфейсу простого игрока, и каких-либо затруднений быть не должно. Так что создаем свой модуль, зовем друзей и вперед на освоение виртуальных просторов. Играть можно будет по локалке и по Интернету. При наличии модема со скоростью 56K возможна одновременная игра 8 человек, а если у вас тарелка или вы играете по LAN, то можно будет играть 64 игрокам одновременно (вот это мочилово будет что надо!).

Вот уж какую традицию не нарушили "вероотступники" из BioWare, так это традицию переноса персонажей из одной части их шедевров в другую. Вот и в NN реализована возможность переноса персонажей из обеих частей Baldurs Gate. Прежде всего вы можете использовать своего персонажа в одиночной игре. Поэтому такого персонажа можно получить любыми путями (в том числе и при помощи программ-взломщиков и читов). Также такого персонажа можно будет использовать на неофициальных серваках, хозяевам которых будет все равно, честным путем или не честным вы прокачали своего героя. А вот если вы хотите поиграть в мультиплеере со своим "другом сердечным", с которым добрую половину Forgotten Realms вместе протопали, то тут существуют большие ограничения. Точнее, ограничения просто огромные. Импортированные персонажи из BG 1-2 смогут начать свою праведную деятельность по вырезанию монстров в округе, только (!) когда избавятся от всего опыта и мощного барахла, которое завалялось в инвентори. Поэтому играть вы начнете только с 1-го уровня, а о прошлых подвигах вам будут напоминать лишь имя и первичные статистики вашего бравого молодца. Вот так вот...

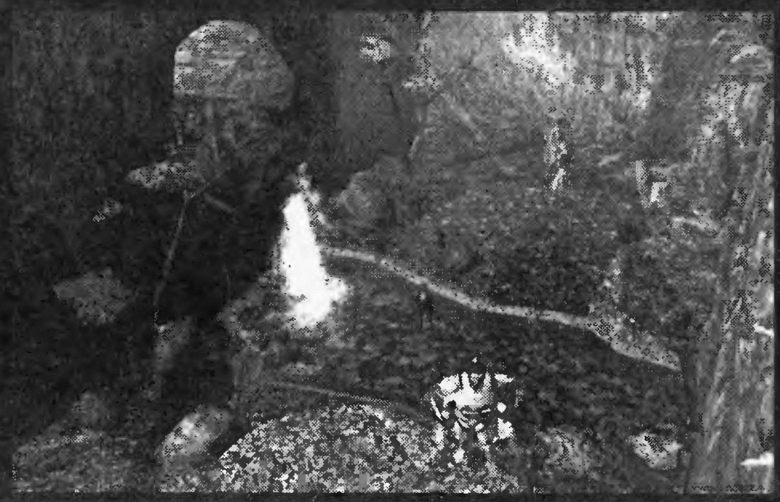
Что касается персонажей, которые будут созданы с нуля на официальном сервере, то они в свою очередь будут подразделяться на 2 вида. Server Characters — это те персонажи, которыми нельзя будет играть на других серверах, а только там, где вы его создали. Самая главная особенность в том, что доступ к этим персонажам будете иметь не только вы, но и ДМ. И изменить в ваших характеристиках он сможет все, что угодно. В связи с этим не исключена возможность того, что вы вместо воина 15-го уровня станете хозяином мага 1-го уровня (весело, ничего не скажешь). Другая категория — это Vault (или Official) Characters. Это наиболее защищенная от всякого рода махинаций группа персонажей. Причем защищенная как и от махинаций со стороны других людей, так и от ваших собственных:-). Каждый раз, когда вы будете выходить из игры, специальный фильтр будет отслеживать изменения в ваших характеристиках. И если повышение ваших характеристик не будет соответствовать здравому смыслу (например, вы перешли с 3-го на 18-ый уровень за 2 часа), то вам будет предложено перейти в группу неофициальных персонажей или подкорректировать данные. Не обделен вниманием и такой важный вопрос, как player killing (т.е. убийство других игроков). При создании сервера всегда нужно будет указывать, какой политики придерживается данный сервер в отношении к PK. Варианты будут разными: "Player Killing" — любой персонаж может напасть на кого угодно; "No Player Killing" — никто ни на кого не нападает (и не может напасть в принципе); "Party vs Party" — допускает межклановые разборки; "Area-Based" — позволяет скомбинировать все предыдущие опции, меняя один режим на другой в процессе продвижения по модулю.



Выше неоднократно говорилось про инструмент под названием Neverwinter Toolset. При помощи его можно будет творить полностью законченные модули с совершенно новыми ландшафтами, монстрами, квестами и всем остальным. Обещается гибкость и простота работы. Чтобы создать свой модуль, не нужно быть программистом, нужно просто быть грамотным дизайнером (какому игроку захочется путешествовать по некрасивому модулю?!) и иметь хорошую фантазию, чтобы создать действительно стоящее приключение для своих друзей. А возможность соединения двух модулей, в которых хозяйствуют разные ДМы, дает возможность еще более интересно провести время, путешествуя по разным мирам.

Подводя итог, хочется сказать несколько лестных слов в адрес Bioware и Black Isle. Ребята из этих контор сделали огромный вклад в развитие компьютерных ролевых игр. Они подарили миру множество шедевров. Очень хочется надеяться, что Neverwinter Nights тоже станет хитом и подарит много приятных часов всем любителям ролевых игр. Посему рекомендую ждать эту игру всем без исключения и в обязательном порядке. Дядьки из BioWare просто не должны подвести.

Knes



Возвращение в замок Wolfenstein,

или Сколько фрицев не добили со времен окончания ВОВ

Каждому геймеру, безусловно, знакома игра, считающаяся прародительницей очень популярного в наши дни жанра — FPS. Castle Wolfenstein была первой игрой с использованием вида из глаз стрелка, хотя споры на этот счет не прекратились до сих пор. Но несомненно, что именно Wolfenstein со своей передовой для того времени графикой, множеством новых реализованных в проекте идей и предоставляемой возможностью отправить на небеса или под землю пару сотен гансов и фрицев стал настоящим хитом и основополагающей вехой господствующего ныне в игровом мире жанра — шутера. Именно этот проект является краеугольным камешком всего финансового благополучия id Software, после него последовали серии Doom и Quake. И вот по прошествии десятилетия со дня выхода Castle Wolfenstein разработчики решили воздать должное дедушке Квака и выпустить в белый свет продолжение хита начала девяностых, назвав его просто и со вкусом "Возвращением...". "Куда же?" — спросите Вы. Естественно, под мрачные своды замка, в атмосферу, пропитанную болью, муками и мистикой. Итак, Return to Castle Wolfenstein! Добро пожаловать в прошлое.



id Software уже давно лелеяли планы возвращения любителей шутеров по всему миру в замок. Именно возвращения. Если вдуматься в это слово, то можно предположить, что авторы попытаются сохранить все то, что сделало эту игру знаменитой. Читателя, предположившего подобное, можно поздравить с недюжинной проницательностью, ведь главная ставка делается именно на это. Но даже самые дальновидные вряд ли могли предположить, что id откажется от разработки подобной золотоносной жилы в пользу кого-то еще: в начале 2000 года было объявлено, что все проекты, связанные с Return to Castle Wolfenstein, передаются Gray Matter Studios, себе id оставила скромную роль советчика. С исполнительным продюсером сей конторы и идет речь об уже широко разрекламированной и с нетерпением ожидаемой игре.

Первое, о чем упоминает господин Greg Goodrich, это тот самый дух игры. "Самое важное в нашей работе — это старание донести до людей, не видевших to Castle Wolfenstein, все те чудесные и незабываемые вещи, которые и сделали игру знаменитой, запоминаясь своей неординарностью и исключительностью". Это и разбросанные по всему замку сокровища (израненный герой, победивший самого злого фрица, выходит на свет, таща за собой объемистый мешок, наполненный золотыми кольцами, ожерельями, чашами и, с хрипом взвалив на себя барахло, уходит в закат), и валяющиеся по углам куриные ножки, непонятно кем и для каких целей оставленные, но служащие святому делу уничтожения фашизма путем подкрепления сил уставшего героя. А какой старый геймер не всплакнет при зрелище того, как Ваш герой, убегая от толпы фрицев и случайно ударившись головой о дверной косяк, открывает тайный проход.

Контора Gray Matter заслуживает то доверие, которым ее почтили id Software, — у ребят есть неплохой опыт работы, а их проекты становились если не культовыми, то хитовыми точно. Почти все разработчики пришли в Gray Matter из Xatrix Entertainment, которая в свое время отличилась такими шутерами, как Redneck Rampage (еще на движке Build Engine) и Kingpin, а также сделала в 1998 году адд-он Quake II: The Reckoning. Как видите, фирма веников не вяжет, поэтому за качество будущей игры можно не беспокоиться. С минуты своего создания новоиспеченная компания только и занималась, что Wolfenstein-ом. Товарищ Goodrich упомянул: "Ни одним проектом мы еще не занимались так долго и детально, как Возвращением. А все почему? Да потому, что и id и Activision (издатель) оказывают нам полную и всестороннюю поддержку".



Скорее всего, нелегко создавать продолжение чего-либо популярного. К сожалению, вторые, третьи и так до бесконечности серии что книги, что фильма, что игры ухудшаются в прямо пропорциональной зависимости от своего порядкового номера. Вот что по этому поводу полагает наш многоуважаемый исполнительный продюсер: "Самое тяжелое в творческом процессе, каким, без сомнения, является создание игры — почувствовать собственное удовлетворение. Вам должно понравиться то, что Вы сделали. Этот лозунг для нас имеет огромное значение, потому что каждый в команде чувствует свою ответственность за то, чем занимается. Это первая и самая главная цель, для которой мы все живем и работаем — произвести впечатление не на эфемерного дядю Джона, а впечатлить себя".

Десять лет назад парни из id забивали головы себе и другим всяческими научными исследованиями и изысканиями по Второй Мировой войне. Причин на подобную безалаберность было несколько, в частности, тогда id еще не была гигантом игровой индустрии, а лишь маленькой и никому не известной конторой, а во-вторых, уровень технологии того времени ограничивал, мягко говоря, возможность действия игрока в замке, который бы полностью повторял обстановку существующего где-либо реального здания. Но прогресс, шагая семимильными шагами, за десять лет убежал так далеко, что теперь у Вас будет возможность насладиться фотореалистичными текстурами с помощью движка от Quake III: Team Arena. В этот раз разработчики не поленились и не зажмотили средства, а исколесили и сфотографировали пол-Европы. Большинство этого материала будет использовано в игре, так что если увидите знакомые места — не удивляйтесь.

То, что поведал тов. Goodrich далее, и вообще заставляет зажмуриться от удовольствия. Мы будем не просто бегать по фотореалистичным коридорам, но и продвигаться по сюжету, насыщенному историческими фактами. "Документально подтверждено, что некоторые лидеры Третьего рейха, будучи законченными шизиками, занимались оккультными науками и верили в совершенно невероятные вещи. Например, взять Генриха Гимлера и его таинственную связь с русской ясновидящей Мадам Блавацкой, известной как Елена Петровна. Говорят, что именно ее посредничеством символ солнца, впоследствии печально известный всему миру как свастика, стал официальным знаком Третьего Рейха."

Далее необузданная фантазия разработчиков и вовсе срывается с цепей и на сцену выходят оживленные немцами мертвецы и генетически мутированные суперсолдаты, совершенные боевые машины. "А кто знает точно, — упорно не замечает скептицизма господин Goodrich. — Может, оно так и было на самом деле и эту информацию, без сомнения являющуюся очень секретной, просто не выпускают правительственные организации. Может и был такой Блашкович (я так понимаю, это имя будущего спасителя мира от оживших трупов и прочей потусторонней дряни), который смог всех этих чертей уничтожить. Кто знает точно?"

Буквально на днях было объявлено, что к созданию Return to Castle Wolfenstein, а следовательно и к будущему дележу прибылей, подключилась новая контора — Nerve Software. Ребята должны будут сделать мультиплеерную часть игры. Goodrich, сохраняя честную и невинную мину, говорит, что они нисколько не огорчены сим фактом. "С парнями из Nerve мы дружим уже давным-давно, очень их уважаем и, можно сказать, преклоняемся перед работой, которую они проделали для Rogue при работе над American McGee's Alice. Когда работа над Wolfenstein-ом только начиналась, нам сказали: "Парни, Ваша задача — сделать лучший шутер на одиночное прохождение", поэтому все силы и время мы отдали разработке именно сингл-плеера. Однако, очевидно, что сделать столь привлекательную игру, не создав мультиплеерный режим, будет просто глупо. И я рад, что эту непростую задачу поручили нашим давним друзьям, которые при этом остаются профессионалами своего дела. Оба этих пункта в равной мере поднимают шансы на совместную продуктивную работу, и я не сомневаюсь, что у нас все получится, как надо. Работе существенно помогло, что у нас было создано несколько великолепных карт, которые остались невостребованными в одиночном режиме. Карты очень разнообразны и интересны, лично мне больше всего нравится пляж. У нас есть множество идей, работа над которыми продолжается."

Над игрой уже работают целых два разработчика под зорким руководством третьего. Видать, непростую игрушечку делают, раз собралось их такое количество. Не кажется ли Вам, уважаемый читатель, что игры становится делать все трудней и трудней по мере развития науки? Вот Goodrich именно так и думает: "Компьютерные игры — относительно молодая отрасль промышленности, и у нас пока не появились стандартные пути для выпуска готовой продукции (возникает вопрос — а нужны ли они, такие стандарты?). Это не кино, где взял камеру, зарядил в нее пленку — и вперед, доноси свои умные мысли до широкой общественности. У нас, можно сказать, два совершенно разные направления работы — сингл- и мультиплеер. Вспомните, сколько игр Вам известно, где оба они на высоте? Я вот не припоминаю — либо сильный сингл, либо многопользовательский. id решила работать над этим и сделать превосходными оба компонента — я считаю, что это очень большой плюс в нашу копилку."

Слушая товарища заграничного, можно решить, что игра уже готова к выпуску. "Ан нет, — обламывает наши надежды Goodrich. — Игра будет опубликована, лишь когда Activision и id решат, что она стоит того. Хоть время и поджимает, но мы будем шлифовать ее, пока от блеска глазам больно не станет."

Несколько фактов о Return to Castle Wolfenstein:

— языком игры будет английский, но иногда из патриотических соображений немцы все-таки будут кое-что выдавать на мове рiднага Фатэрлянда;

— немцы, увы, не насладятся игрой или, по крайней мере, ее полной версией, потому что националистический немецкий символ, в простонародье — свастика, в этой самой Немеччине запрещен;

— проблема для большинства республик бывшего СССР неактуальная, но все же — разноязычные версии игры будут вполне совместимы друг с другом. Речь, естественно, только о лицензионных, выпуска конторы Activision, а не "Двадцать Первый Лось Софтваре" или "Суграф";

— если кто раскатал губу на тестовую бета-версию, срочно закатайте обратно, а то, не ровен час, зацепитесь за что-нибудь. Activision и без Вас справится. Собственными, так сказать, усилиями;

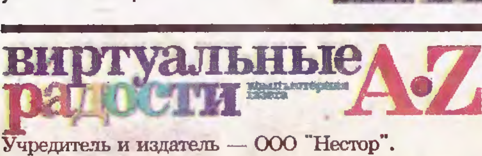
— можно будет демки писать. Вначале лупите гансов, в процессе все это пишите, потом зовете своего дедушку и наслаждаетесь за чашкой чая брутальным видео;

— у Gray Matter даже интернетовской странички нет. Ребят, это не сурьезно!

И последнее. На вопрос, чем же Gray Matter займется по окончании работы над Wolfenstein-ом, зарубежный товарищ, ни секунды не задумываясь, ответил, что всю компаху ждут долгие каникулы, теплое море, холодные коктейли и горячие девушки. И пока эти счастливцы будут нежиться на пляжах, по всему миру будет катиться волна уничтожения гансов и фрицев, поднятая по их вине. Катаклизм. За сим разрешите откланяться.

Дмитрий -=Dim=- Рыжиков
dim2002@tut.by





Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистрационное свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати Республики Беларусь 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443.
Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.
Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". E-mail: vr@nestor.minsk.by.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 19.09.2001 г. в 15.00. Тираж 15.383 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф.Скорины, 79. Заказ № 5361.